MASTER SYSTEM ► MEGA DRIVE ► GAME GEAR ► SEGA

SUPERGAME

ANO 1 - Nº 8
MARÇO DE 1992
Cr$ 3.200,00

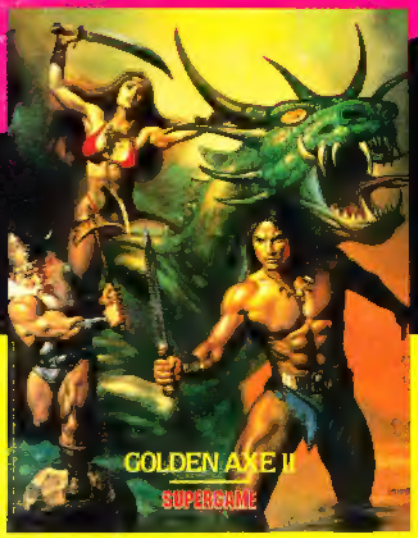
Sempre a melhor e a mais barata

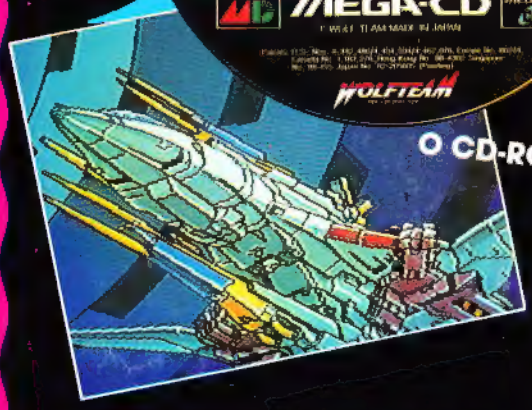
AGORA COM MAIS PÁGINAS!

ART ALIVE!!! Faça incríveis desenhos na tela da TV!

Game Genie
para Sega!
Reprograme seus carts!

Dicas de Phantasy Star, Hockey, Zillion, Toe Jam e muitos outros!!





O CD-ROM da Sega estoura no Japão

MEGA-CD

Nós testamos os primeiros quatro jogos!!!

Quack Shot:
absolutamente tudo!!
Todos os chefes, fases e manhas deste jogo genial!

No Cartaz: GOLDEN AXE II

FANTASY GAMES

AQUI COMEÇA A SUA AVENTURA

Não consulte os nossos preços

Consulte os preços dos outros anunciantes e depois ligue-nos.
Cobrimos qualquer oferta.

USADOS

FANTASY

A melhor opção. A primeira distribuidora a lhe oferecer cartuchos e aparelhos usados **com garantia**, com preços até 70% do valor do mercado.
Trabalhamos com todos equipamentos voltados para a área de vídeo game.
Assessoria completa para montagem de sua locadora.

FRANCHISING FANTASY

Monte uma Fantasy Games em sua cidade, consulte-nos.
Remetemos para todo o Brasil.

Aceitamos

Credicard
American Express
Nacional
Bradesco
Diners
Sollo
Ourocard

Rua Frei Caneca, 1.407 - 7º andar - Conj. 703 - (Esquina com Av. Paulista)
São Paulo - SP - CEP: 013107 - Tel.: (011) 251.1287

NESTE Nº

"Quando o Gatão sai de casa, os ratos jogam videogame."

Game Genie para Sega, Mega-CD-Rom, joysticks incríveis, computação gráfica no Mega Drive: enquanto o chefe tava na maior feira de produtos eletrônicos do mundo, em Las Vegas (EUA), cavando estas novidades para vocês, a cambada de vagabundos aqui da redação passou o tempo todo jogando. Arrrrghhhh! Cabeças vão rolar! E não tô falando de Golden Axe II! Pelo menos conseguiram acabar Quack Shot e Indiana Jones. Bom, com tantas novidades, resolvi aumentar o número de páginas da revista. Além de ser a melhor e a mais barata, e a única revista que dá um pôster de graça, a SG está com oito páginas a mais! Até o mês que vem...

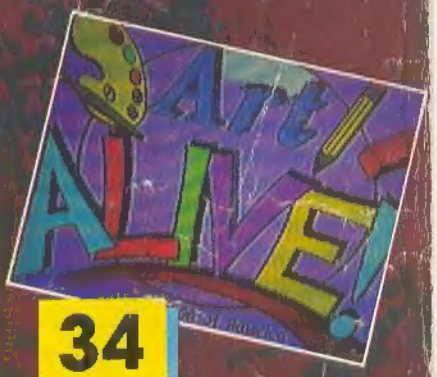
O CHEFE

Quack Shot
O mapa completo prá chegar ao tesouro

26

16

MEGA-CD
VEM VINDO PRA ARRASAR



34

ART ALIVE FAZ DE VOCÊ UM ARTISTA

GAME GENIE ALTERA TUDO

31

SUMÁRIO

CARTAS. Cada dia mais! 4
A COBRA. Direto dos EUA 7
SUPERTÁTICAS. As melhores 8
PROMOÇÃO. Fature essa 14
MEGA-CD. É animal!!! 16
BILLY JOY. Com o Chefe 22
MEGA ESPECIAL. QUACK SHOT 26
ROLA LÁ FORA. GAME GENIE!! 31
SAIU NOS STATES. Art Alive 34
MASTER ESPECIAL. Indy 40
DR. KISSAB. Sabe paca 43
SUPERJOGOS. Em 1ª mão 44
MACETES DA GALERA. Divinos 49
PODIUM. Com muita garra 50
A LOJINHA. Só pechincha 51
HOTLINE. Tão pelando 54

Marcas de terceiros VENDAS NO ATACADO E SERVIÇO DE CONSULTA AO CONSUMIDOR.

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretores: Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Walter Thomé

SUPERGAME

Número 8 — Março de 1992

REDAÇÃO
Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti

Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes

Colaboradores: Marcia Maresti Lima, Santiago J. Scheitler (textos); Roberto Carnicelli , Thiago Sorrentino (consultoria de jogos); Paulo Sérgio Agostinelli, Simone Leandro, (assistentes de arte); Fernando Sampaio (fotografia); Reinaldo Moraes, Emilio Damiani (quadrinhos).

MARKETING
Gerente: José Renato Dias de Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado
Propaganda e Promoções: Izabel Telles

Diretora-responsável: Iara Rodrigues

A revista **Supergame** é uma publicação mensal da Nova Cultural Editorial Ltda., Av. Brig. Faria Lima, 2000 - 3º andar CEP 01452 - São Paulo, Brasil

Central de Atendimento
Tel. (011) 881-8266
Para sugestões, reclamações, dúvidas ou qualquer outra informação, ligue para o telefone acima ou escreva para:
Revista Supergame/Central de Atendimento
Al. Min. Rocha Azevedo, 346
CEP 01410 - Cerqueira César
São Paulo, SP

Assinaturas: tel. (011) 881-8266

Números Atrasados
Dirija-se ao distribuidor da DINAP de sua região. Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações A/C Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132 Jardim Teresa - CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão: CIY

CARTAS

Depois de jogar, o que a redação mais gosta de fazer é receber cartas de vocês.

***RdC** = Resposta do Chefe*
***RdR** = Resposta da Redação*

■ TORTURA
Em primeiro lugar, eu gostaria que vocês publicassem um adesivo do Billie Joy e Seus Sticks pra gente pregar na pasta, na janela, ou até mesmo na testa. Outra pergunta: o Chefe bateu no fotógrafo depois que vocês publicaram aquela foto dele na edição nº 4? Espero que não, se ele descobrir, é capaz de torturar a todos, não acham?

Rogério Martino
Tatuí,SP

***RdR:** Que bom que você gosta tanto do Billie. Sua sugestão está anotada. O Chefe realmente não gostou da foto. Aliás, nunca gosta de nada. Bateu no fotógrafo, nos redatores, pilotos etc. O que nos consola é fazer uma revistaça como esta, todos os meses, pra vocês.*

■ LÍNGUA

Gostaria que a galera aí da SG fizesse edições com o pôster de Fantasia e outro de Toe Jam & Earl. A revista é o maior estouro principalmente porque fala nossa língua, sem frescura.

Leonardo Luiz Laps
Blumenau, SC

***RdC:** É isso aí, meu. Falta de frescura também é cultura. Adoramos as suas sugestões para futuros cartazes e logo vamos atender. Também achamos que eles vão ser um arraso.*

■ CARTAZ LEGAL
Estou gostando muito dos cartazes, superlegais, é isso aí. Mudar de canal enquanto se joga danifica o video game?

Agapto T. Bezerra
Itiquira, MT

***RdC:** Essa nem precisou perguntar ao Dr. Kissab, eu mesmo vou responder: o sinal do video game entra direto para o tubo da TV, não passa pelo seletor de canais, portanto, não danifica. Continue elogiando a gente, ok?*

■ OLHAR DE LADO

Aí, chefia, eu gostaria que vocês publicassem os jogos Dynamite Duke e Toe Jam & Earl do Mega. Sua redação é mesmo legal, pena que o Chefe é vesgo e não sabe. Um abraço pro pessoal da Redação e outro pro Chefe babaca.

Rubens Fisher Júnior
Itanhaém, SP

***RdR:** Os seus pedidos já estão atendidos. Gostou de Toe Jam? Nós sempre achamos aquele olhar do Chefe um pouco estranho, mas não falamos nada. Tomara que ele se toque agora que sua carta está publicada e todo mundo ficou sabendo. Abração pro cê.*

■ THE ONLY ONE
Oi, pessoal da SG. Eu acho esta revista um barato. Chefe: não cometa suicídio, nem se aposente,

DYNALF

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA

ADAPTADORES AC-DC PARA EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS

*ATARI® *PHANTOM System *DACTAR video game *HI-TOP GAME *BIT SYSTEM

*Master System® *MEGA DRIVE *GAME GEAR *SUPER CHARGER *OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

*CASIO *SEGA GENESIS *YAMAHA *Super Famicom *Nintendo

DYNALF

DYNALF Eletrônica Indústria e Comércio Ltda.
Rua Manoel Madruga, 60/62 - Freguesia do Ó - CEP 02960 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 876-7839/876-4518 - Fax: (011) 876-9708 - CGC 55.204.374/0001-10

* Marcas de terceiros

VENDAS NO ATACADO E SERVIÇO DE CONSULTA AO CONSUMIDOR.

Notícias do Clube do Chefe

Então, tá ligado na ficha de inscrição que pintou na Supergame do mês passado? E aí? Respondeu e já enviou? Não? Se liga, rapaz! Mande a sua ficha (pode tirar xerox para a galera) o mais depressa que der e, caso o seu irmão menor tenha dado o papel pro cachorro comer, peça outra pelo telefone 815-8055 R. 235. Ou será que você tá a fim de perder as vantagens do Clube do Chefe? Não tá? Então, agiliza!

PUBLICIDADE

SUPERGAME

DISQUE

815-8055
(ramal 278)

ASSINATURAS
881-8266
Central de Atendimento

CARTAS

pois não terei revista legal pra ler. Mas, se alguém vier substituí-lo, pode preparar a demissão.

Émerson de Mello
Santo Anastácio, SP

RdC: *Pode ficar sossegado que sua leitura predileta vai muitíssimo bem, obrigado. Quanto a substituir-me, impossível. Já não se fazem feitores, digo, editores, como eu.*

MUDOU PRA MELHOR

A SG está demais, pagou todas. Gostaríamos de saber qual o jogo do cartaz da revista nº 3. Qual a razão de a seção "Por Dentro" ter mudado de nome? Congratulations.

Sérgio e Antonio Vieira
Registro, SP

RdC: *O jogo do cartaz é Gain Ground. A seção não apenas mudou de nome, como ficou imensamente melhor, não concordam? Vocês também são demais, irmãozinhos.*

VIDEO SHOW

Gostaria de saber: se eu mandar uma fita de vídeo VHS, vocês poderiam filmar a redação, o processo de produção dessa "super-revista"?

Edson da Silva
São Paulo, SP

RdC: *Gostaríamos muito de atender seu pedido. Porém, não podemos nos arriscar. A fita pode se extraviar e cair em mãos erradas (tipo invejosas, mesmo). E o "ouro" todo pode ficar com os bandidos. Superabraço.*

POUCOS E BONS

Ao Chefe. Eu o entendo. Há pessoas superiores, como nós, que devem mandar. No fundo somos bons. Um abraço ao pessoal da melhor revista, a SG.

Fábio Felippe Chamma Iljonski
São Paulo, SP

RdC: *Somos poucos, Fábio, mas valemos por todos, não? No fundo, bem lá no fundo, somos bons, sim, mas no raso somos ainda melhores. O pessoal tá mandando outro abração, tá?*

BONAPARTE

Cara equipe da SG. Gostaria de dizer que estou adorando a HQ do Billie Joy e Cia. Agora que Napoleão está nela, não falta mais nada. Se precisarem de um piloto pra Mega, podem contar comigo. Digam para o Chefe parar de chatear.

Rodrigo Tissi Ribeiro
Vassouras, RJ

RdC: *Eu, chato? Deve haver algum engano. Também sou fã de Napoleão, apesar da mania que ele tem de me imitar. Legal que você gosta do Billie Joy (mas você não imagina o trabalho que ele dá pra gente...). Quanto à pilotagem, nosso quadro tá pra lá de completo. Pena, né?*

Escreva para:
REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051

CANTO DA COBRA

De onde vem o futuro? Vem de Las Vegas!

por Coral

LAS VEGAS - Garotos e garotas, a Cobra aqui escondeu-se na mala do Chefe e veio parar nos bastidores do Consumer Electronics Show. E, podem crer, é simplesmente demais. Vem muita coisa quente por aí. Além de Game Genie para Mega Drive (veja Rola Lá Fora), teremos produtos à base de modem, que permitirão jogar os carts de um sistema com hardware de outro. Se é que vai ter cart (de cartucho, lembram?) no futuro.

CD-Rom

Embora a versão japonesa já esteja no mercado, a Sega da América não quis mostrar o CD-Rom ianque em Las Vegas. O lançamento oficial ficou para a feira de Chicago, em junho. Mas ninguém falava em outra coisa. Numa mesa redonda sobre o futuro de 16 bits, que contou com a participação do lendário Game Doctor da revista VG & CE, chegou-se à conclusão de que o mercado americano está em compasso de espera enquanto não chega a supermáquina.

O FUTURO

Mas o futuro mesmo, digamos daqui a uns dez anos, vai ser outra coisa. Imaginem o video game por satélite, em que você e mais dez formam um time de futebol, cada um na própria casa e jogam por modem contra um outro time. Tudo na primeira pessoa com posições individuais (você pode jogar de centroavante, goleiro, etc.). Vai ser animal. A conta do telefone, também.

DISNEYLÂNDIA

Como ninguém é de ferro, nem esta sua querida Cobra, aproveitei a viagem para voltar à Disneylândia. Mas lá o que é que encontro? Trabalho. É duro descansar no mundo moderno. Lá trombei com a máquina de realidade virtual feita por George Lucas (o diretor do filme *Guerra nas Estrelas)* e nada menos que o R-360 da Sega para fliperama.
Gente, é mais do que animal. É nojenta mesmo. Antes de entrar na máquina, você é obrigado a esvaziar os bolsos. Isto porque quando você dá o looping na tela, o corpo acompanha. Custa US$ 4 por 2 minutos. Alguns não agüentam tanto tempo nesta máquina de lavar roupa. Vomitam antes.

SENNA

A Sega já está mostrando as primeiras imagens do jogo de Ayrton Senna. Trata-se de uma versão aperfeiçoada de Super Monaco GP, com pistas a mais, fotos digitalizadas e a voz do tricampeão. Resta torcer para o som ser feito no mesmo esquema de Joe Montana II!

TRAVAS

Olha, depois não vão dizer que eu não falei: os consoles e cartuchos estão cada vez mais travados. Muitos cartuchos japoneses já não rodam mais no Mega Drive brasileiro nem no Genesis americano. O mesmo vai valer para o CD-Rom (veja reportagem na pág. 16).

ESCOLA DE GAMES

Não é só no Japão que tem escola de videogame. Já funciona em São Paulo um curso de computação gráfica para quem se interessa por videogames. Chama-se Imagics. O telefone é (011) 815-4111. Só para maiores de 15 anos.

...ESCOLA AO CONSUMIDOR.

SUPERTÁTICAS

AS DICAS MAIS PODEROSAS DA EQUIPE SUPERGAME

MEGA DRIVE

Toe Jam & Earl

GANHE UMA VIDA

Vá até a segunda fase do lado da nave e pegue as Icarus Wings (asas). Pule para a primeira fase e dirija-se para o lado inferior esquerdo. Há uma ilha com um buraco. Pule no buraco e vá até a barraca e tome uma limonada.

Musha

5 VIDAS EXTRAS

Pause o jogo e direcione à direita, abaixo, à direita, abaixo, à esquerda, acima, à esquerda, acima, A, B, C e Start. Pronto: agora ficou tão fácil que até o chefe já está passando de fase.

Streets of Rage

VIDAS INFINITAS

ADVERTÊNCIA: qualquer truque que envolva a colocação ou retirada de cartuchos com a força ligada *pode danificar o seu console seriamente*. Os riscos são por sua conta.

Coloque Castle of Illusion do Mickey. Quando aparecer a tela "Sega", retire-o e coloque Streets of Rage, apertando Reset em seguida. Se você for mesmo esperto, pode até estourar o placar.

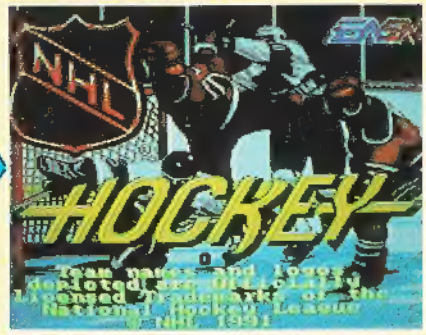
Saint Sword

PASSWORDS

Depois de muito jogar, nós aqui da SG entregamos de bandeja: *Fase 3 - 1* I Q W 1 E L; *Fase 4 - 2* K W W K Q Q; *Fase 4 - 1* K 2 J O C K; *Fase 6 - 2* S 0 G Z A L; *Fase 6 - 1* S 2 Y Y 2 Y; Fase 5 - 2 Q W 1 0 C 2; Fase 7 - 2 X X K S I S.

NHL Hockey

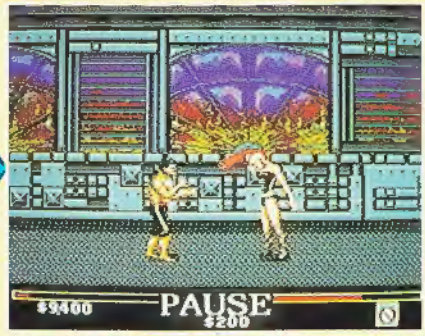
PASSWORDS



Utilize estas passwords para jogar fases avançadas com Chicago Backhawks: *1º round:* C 1 P T D 6 P 5 1 G G G V X N; *2º round:* C 1 W Y K 3 2 0 2 P C O Y V 4 9; *Semifinal:* C 1 1 2 5 2 S F H Y M P T S Y G; *Final:* C 1 6 7 B G O J T W 2 6 R Y C R.

Fat Man

TRANSFORMAÇÃO



Na tela de apresentação, digite: Edwwina: esquerda, BC, C; Guano: acima, direita, AB; Bonapart: A, acima, C; Stump: AC, direita, C; Webra: AC, acima, direita; MC Fire: abaixo, C, direita; Sheba: BC, B, B; Weezil: abaixo, direita, acima.

Dinoland

ACENDA SKY E SEA

Deixe as setas da parte superior da tela da mesma cor. Logo após, destrua os dinossauros que a circundam, assim como os bichos que vierem depois. Se você deixou as setas vermelhas, irá para Sky quando perder a bola. Se deixou azuis, irá pra Sea. Boa sorte.

Dinoland

CAÇAPA

Sempre que você mandar a bola na caçapa, principalmente a do sorteio na primeira tela, aperte o botão B repetidamente. A bola retorna à caçapa quando sai, aumentando a sua chance de bônus.

Budokan

DERROTE OKABE E IKEDA

Escolha o Bo antes da luta e logo no seu início aperte qualquer botão enquanto direciona à esquerda inferior. Fique na frente do seu adversário, bloqueando o seu ataque e esperando o seu ki crescer até o máximo. Derrote-o então.

Não se desesperem! Algumas dicas são chatinhas mesmo e demoram para entrar...

Quackshot

VOE MAIS ALTO

No Pólo Sul (South Pole), se você apertar o botão A em qualquer parte da tela, conseguirá voar mais alto, ou seja, a ave na qual você está grudado subirá na tela até desaparecer.

Musha

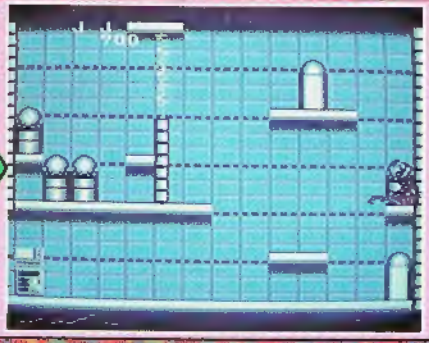
TENHA 20 OPÇÕES

Você pode jogar Musha com 20 opções se apertar Start e pausar o jogo digitando a seqüência: 3 vezes pra cima, 3 vezes pra baixo, 3 vezes pra esquerda, 3 vezes pra direita, C, C, B, A e Start.

MASTER SYSTEM

Zillion

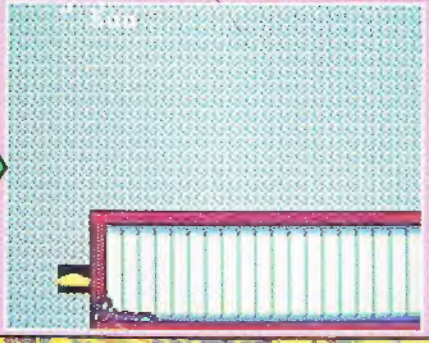
ABRIR PAREDES



Para abrir as paredes que protegem o cilindro na sala A6, pule na 2ª plataforma da direita, abaixe-se e comece a atirar. As paredes se abrirão, permitindo que você obtenha seu conteúdo.

Zillion

CÁPSULA DE ENERGIA



Para obter uma cápsula de energia extra, vá para a sala A1 e mate o guarda. Deite-se e dispare contra a parede. Uma cápsula aparecerá e você vai obter mais 40 pontos de energia.

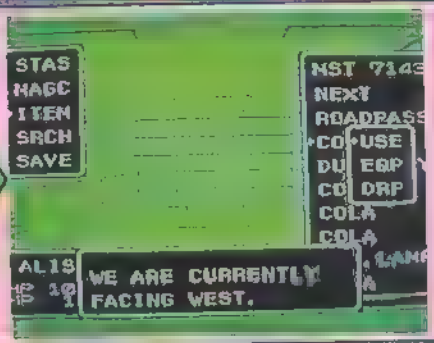
Phantasy Star

PARA OBTER A CHAVE DA PRISÃO

Vá para a cidade da floresta (EPPI), em Palma. Fale com o prefeito. Vá então para Camminet e dirija-se para o canto superior direito, onde há uma caverna. Nela siga estas direções: 4 N e 6 O. Os números são quantidades de passos. E as letras, os pontos cardeais dentro do labirinto.

Phantasy Star

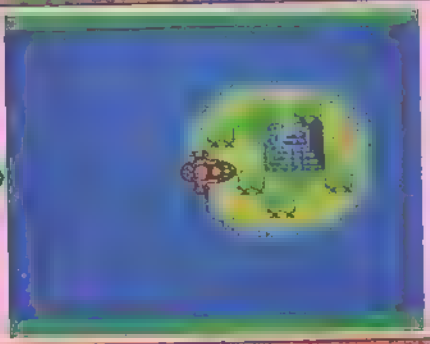
PARA VENCER O CIENTISTA



Certifique-se de que Miau está no mesmo nível de experiência 12. Não o dê ao cientista, pois será assassinado. Faça-o usar a mágica da parede protetora. Ao perder o efeito, use-a de novo. Enquanto isso, vá atacando com os outros. No labirinto, siga: 3 L, 7 S, 6 E, 1 S, 2 E, 4 S.

Phantasy Star

ESPADA DE LACÔNIA



Para localizar a espada de Lacônia, vá para Scion. Perto da cidade, use o hovercraft. Dirija-se para a direita do porto, continue até achar uma ilhota com uma torre no centro. Ali encontrará a espada guardada por um dragão vermelho.

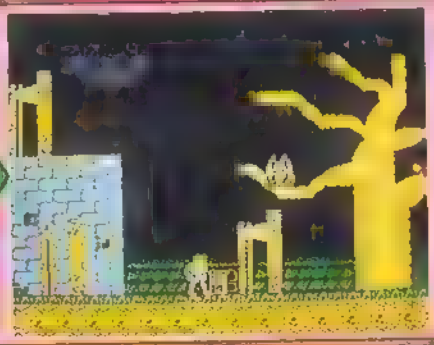
Aerial Assault

ESCAPE DOS MÍSSEIS

Para esquivar-se dos mísseis lançados pelos tanques na fase 3, voe o máximo possível rente ao solo e espere até que ele faça a curva e fique atrás de você. Mova-se um pouco para frente. O míssil não conseguirá fazer o ângulo e colidirá com o solo. Não esqueça de destruir o tanque.

Ghouls'n Ghosts

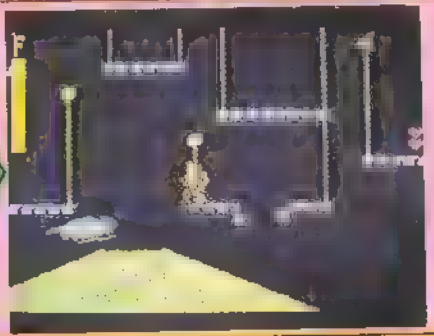
ENCONTRE A ARCA



Existe uma arca do tesouro secreta na fase 1. Próximo à árvore dos abutres, vá para o parapeito de pedra, colocando-se depois da guilhotina. Pule então o mais alto e longe que puder. Uma arca secreta emergirá do solo.

Ghouls'n Ghosts

GANHE PONTOS



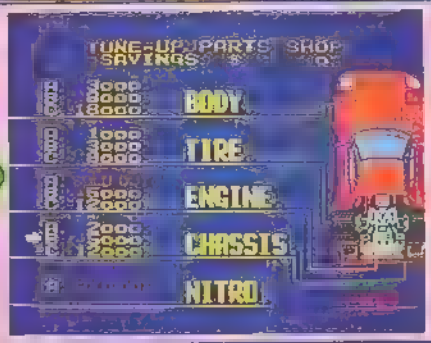
Na fase 2 você pode ganhar muitos pontos. Na segunda parte das pontes quebradiças, quebre a primeira e fique na parte restante da esquerda. Virão várias moscas de fogo, possibilitando que você ganhe muitos pontos.

... se uma dica qualquer não funcionar na primeira, tente outras vezes. É assim mesmo.

O CHEFE

Battle Out Run

MELHOR DESEMPENHO



Melhore o motor de seu carro e também os pneus, em primeiro lugar. Assim você vai melhorar o seu desempenho nas estradas, o que o ajudará muito. Não se esqueça de comprar o Nitro, também.

Phantasy Star

PARA ENCONTRAR O HOVERCRAFT

Pegue o robô piloto Hapsby e dirija-se ao ferro-velho de Bortevo. Entre nas várias casas, sempre usando o comando "procure". Numa das casas você encontrará o hovercraft. Fale com o seu dono primeiro, depois o robô o consertará pra você.

GAME GEAR

Psychic World

PARA DESTRUIR CÉREBRO

Para destruir o Cérebro, o maior chefe de todos, atire com esta seqüência por três vezes:

1. Hidroondas
2. Ultrasonic
3. Canhão PS4
4. Raio Congelador

Shinobi

PARA DESTRUIR O ROBÔ

Quando estiver no porto, fique no canto esquerdo com o ninja verde. Espere-o atacar. Quando ele atacar por baixo, dê um pulo duplo atirando shurikens. Repita o procedimento de 15 a 20 vezes.

eletrônica COTIA®

ASSISTÊNCIA TÉCNICA VÍDEO GAMES

TEMOS TUDO PARA O SEU VÍDEO GAME A PREÇO MAIS BARATO:

• CARTUCHOS. OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS • ADAPTADORES • FONTES DE ALIMENTAÇÃO • JOYSTICKS PARA TODOS OS

PEÇA AGORA MESMO O NOSSO CATÁLOGO E VEJA NOSSOS PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDEDORES E LOCADORAS
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX. ACEITAMOS SEU CARTÃO

AV. ESPERANTINA, 803 - C.A.E. CARVALHO - FONE: (011) 944.2939 - SÃO PAULO

28 SORTUDOS GANHARAM PRÊMIOS TEC TOY NAS PALAVRAS CRUZADAS

Veja se você está entre eles!

1º Prêmio:
MEGA DRIVE

Vladimir Paulo Peterlini
Campinas/SP

2º Prêmio:
GAME GEAR

Wanderson Flávio da Cunha
Uberlândia/MG

3º Prêmio:
MASTER SISTEM

André Simões Ramos
Paulo Afonso/BA

4º ao 8º Prêmio:
CARTUCHOS

Anderson Pereira Nazario
Diadema/SP

Alex N. C. de Souza
Duque de Caxias/RJ

Carla Marinho Carvalho
Jundiaí/SP

André Lara Campos Axcar
Presidente Prudente/SP

Michelina R. Jabes
São Paulo/SP

9º ao 18º Prêmio:
CAMISETA ALEX KIDD

Rogério Fernandes P. S. Filho
Porto Alegre/RS

Clemilde F. de Oliveira
Guarulhos/SP

Renata Aranda Nascimento
Pouso Alegre/MG

Isaura Castro Rocha
Salvador/BA

Vera Lúcia C. dos Santos
São Paulo/SP

Silvio Schmitz
Toledo/PR

Luciano Soares Bohnert
Brasília/DF

Terezinha de C. O. Santana
Salvador/BA

Alessandro Yamada
Andradina/SP

Gilberto do Carmo Fialho
Rio de Janeiro/RJ

19º ao 28º Prêmio:
CAMISETA SONIC

Cícero de Oliveira F. Moraes
Fortaleza/CE

Ricardo André F. Peixoto
Juiz de Fora/MG

Douglas Marcelo D. Amaral
Rio de Janeiro/RJ

Clewton Carvalho de Oliveira
Boa Vista/PR

Fernando Di C. Hidalgo
Rio de Janeiro/RJ

Julio Cesar Bontorim Rates
São Bernardo do Campo/SP

Artur de Souza Veras
Belém/PA

Carlos Rogério Santos Vieira
São José dos Campos/SP

João Batista Lima Júnior
Limeira/SP

Fábio Kundrát Brasil
Itapevi/SP

CONFIRA AQUI A SOLUÇÃO DAS PALAVRAS CRUZADAS

Foram mais de 20.000 cartas agitando nossa Redação durante o Concurso. Gente do país inteiro, de outros planetas... Valeu demais, galera!

UM NOVO CONCURSO JÁ ESTÁ ROLANDO. ENTRE NESSA!

SUPERPROMOÇÃO

TEC TOY MESBLA SUPERGAME

Onde estão os heróis?

Sonic

Alex Kidd

Entrar nesta promoção é mais fácil do que descansar. Basta ir a qualquer loja da MESBLA, em todo o Brasil, e lá procurar o cartaz "Os Heróis da Tec Toy". Nele, olhe bem em que lugar está a figura do Sonic. Marque esse lugar (o mesmo quadradinho) com um "x" no cartaz reproduzido no cupom da página ao lado. Mas atenção:
a MESBLA só mostrará esse cartaz com o Sonic entre 27 de janeiro e 15 de fevereiro. Não vá se atrasar!

A segunda parte da superpromoção também é uma vergonha de tão fácil. Vá outra vez à MESBLA depois de 15 de fevereiro. Peça para ver o novo cartaz. Agora você tem de conferir em que quadradinho está o Alex Kidd. Indique o lugar exato do Alex Kidd no segundo desenho do cupom da página ao lado. Muito cuidado com o novo prazo:
o cartaz do Alex Kidd só ficará exposto entre 17 e 29 de fevereiro.

Marcou os dois "x" no cupom? Então é só preencher com nome e endereço e mandar pra Supergame. Seja rápido. Só valem cartas mandadas até 9 de março!

100 PRÊMIOS INCRÍVEIS!

- 1 Mega Drive
- 1 Master System
- 3 Game Gear
- 25 cartuchos Mega Drive
- 25 cartuchos Master System
- 25 cartuchos Game Gear
- 20 minigames

REGULAMENTO (LEIA COM ATENÇÃO)

1. A "Superpromoção Tec Toy-Mesbla-Supergame" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das três empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.
2. Para participar basta preencher o cupom desta página, em letra de fôrma, com todos os dados solicitados.
3. O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes que responderem corretamente às duas questões, indicando com um "x" o lugar correto dos heróis SONIC e ALEX KIDD.
4. Para obter a resposta certa, o participante deve ir até uma loja MESBLA, onde encontrará um cartaz com as indicações corretas, na seção de Videogames.
5. O concurso é dividido em duas etapas. Na primeira, o herói SONIC estará à mostra no período de 27.01.92 a 15.02.92. Na segunda, o herói ALEX KIDD estará à mostra no período de 17.02.92 a 29.02.92.
6. Só poderão participar do sorteio os cupons postados até 09.03.92, valendo como comprovante o carimbo do Correio.
7. Os cupons deverão ser colocados em um envelope e remetidos para a Nova Cultural Editorial Ltda., Caixa Postal 9442 — CEP 01051, São Paulo — "ONDE ESTÃO OS HERÓIS?"
8. Só terão validade os cupons originais desta revista, não sendo aceitas as reproduções em xerox.
9. O sorteio será realizado por uma comissão designada pela Nova Cultural Editorial Ltda. Os cupons que não atenderem às condições básicas serão invalidados.
10. A entrega dos prêmios será feita na sede da Nova Cultural Editorial Ltda., ou nos distribuidores da empresa, para os ganhadores de fora de São Paulo.
11. Serão distribuídos, no total, 100 prêmios, como especificado no alto desta página.

Nome: [redacted]

Endereço: [redacted]

Cidade: [redacted]

Estado: [redacted] CEP: [redacted]

No cartaz da Mesbla, o Sonic está aqui:

No cartaz da Mesbla, o Alex Kidd está aqui:

MEGA-CD

Pusemos as maos nele!!!

Testamos de tudo quanto foi jeito e a maquininha é simplesmente infernal. Bruta som, definição de cores surpreendente e recursos infinitos

por Max Entendo

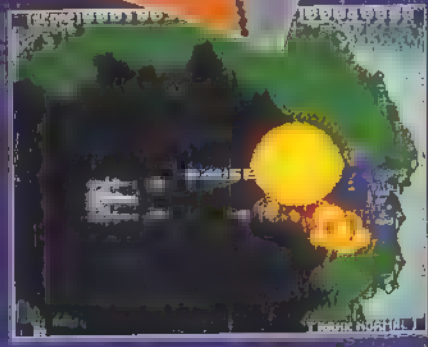
Na breve história de jogos eletrônicos nenhuma máquina despertou tanto interesse, curiosidade e ansiedade quanto o Mega CD-Rom da Sega. Horas antes de ser lançado, no dia 12 de dezembro de 1991, filas se formavam nas lojas japonesas para comprá-lo. Mesmo com um preço na casa dos 600 dólares, em poucas horas o primeiro lote acabou.

Valeu a espera? Valeu. O Mega CD-Rom (Rom=Read Only Memory/Memória somente para leitura), versão japonesa, é tudo que prometia ser. O som é estonteante. As imagens são melhores e maiores, sobretudo nas telas de apresentação e introdução. O relógio de 12,5 mHz, junto com dois processadores MC 68000 (um é do Mega Drive), de 16 bits cada garantem jogos ultra-rápidos e ágeis.

Não há dúvida de que estamos diante de uma nova e poderosa geração de hardware na área de videogames. Mais uma vez a Sega saiu na frente.

Como funciona?

O CD-Rom é acoplado ao Mega Drive através de uma placa de



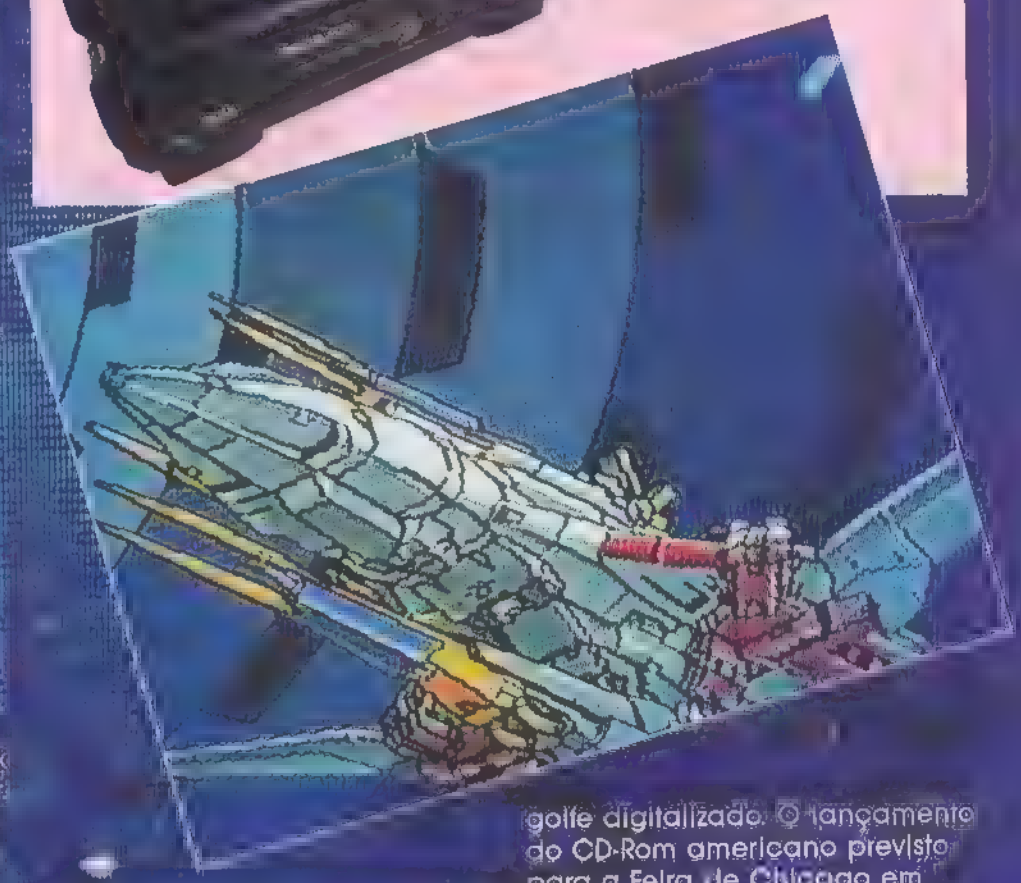
meta e um parafuso e ligado na TV normalmente, através do Mega Drive. Se não tiver nenhum CDG (Compact Disc Game, e o "cartucho", um disco igual ao do CD player) no aparelho ao ligá-lo, aparecerá o logotipo do Mega CD. O logo voará pela tela como uma borboleta enlouquecida (veja fotos), justamente para mostrar o que esta máquina animal é capaz de fazer: tela se "scrolling" e "rotation" como no Super Nes. Aperte Start e um menu aparecerá na tela. Coloque um CDG no aparelho e

selecione CD-Rom com o joystick para iniciar o jogo. Aí é só jogar. Entre as fases e na apresentação do jogo, você vai ver desenhos animados e até filmes — imagens até agora impossíveis na tecnologia pré-CD de videogame. O jogo propriamente dito lembra um ótimo cart de Mega Drive só que mais rápido e com imagens maiores às vezes. É o que se vê nos primeiros quatro jogos lançados no Japão (veja reportagem).

E tome outras boas notícias. Todos os analistas admitem que o software (os jogos, no caso) de CD-Rom devem melhorar muito, à medida que os programadores aprenderem a aproveitar a capacidade deste novo formato. Mais de duas dezenas de empresas já estão desenvolvendo jogos para o CD-Rom e já se sabe de títulos quentíssimos como: Rad Mobile, Sonic 2, Power Drift e um jogo de golfe digitalizado. O lançamento do CD-Rom americano previsto para a Feira de Chicago em junho de 1992 certamente trará grandes novidades na área de jogos. Mas cuidado: estes jogos americanos não serão compatíveis com o CD-Rom japonês. A Sega vai lançar quatro versões diferentes de CD-Rom incompatíveis entre si: Japão, Estados Unidos, Sudeste da Ásia e Europa. Em outras palavras: embora o CD-Rom funcione com versões antigas do Mega Drive brasileiro e do Genesis americano, ele só roda jogos japoneses. A Tec Toy planeja lançar o CD-Rom brasileiro compatível com o sistema americano.

IMPORTANTE!

O Mega CD-Rom da Sega, versão japonesa, não vai rodar jogos brasileiros e americanos!!



ESPECIFICAÇÕES

Processador	MC 68000
Veloc. Processamento	12,5 MHZ
Canais de áudio	18
Cores simultâneas	64
Cores disponíveis	512
Nº de bits	16 + 16
Sprites	[illegible]
Dimensão de sprites	Ilimitado
Tempo de acesso ao programa	de 0,8" a 1,4"

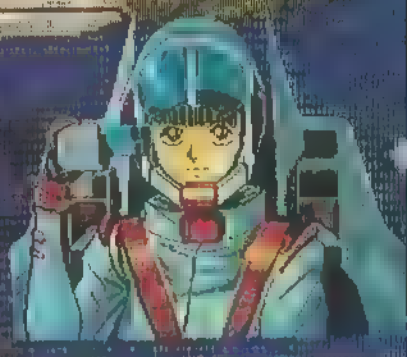
SOL FEACE

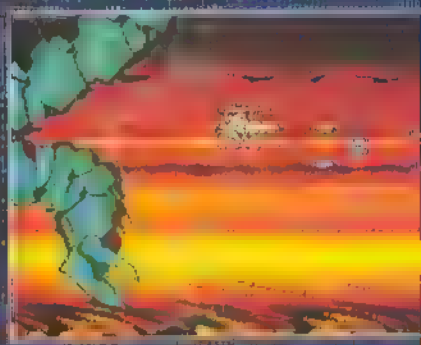
Saraivada de balas no espaço infinito
A nave solta bolas de fogo laterais
A velocidade é inacreditável

A Wolf Team japonesa (Renovation americana) fabricou o primeiro jogo de tiro da versão CD-Rom. Saiu ao estilo de Hell Fire, só que bem mais rápido, graças aos 12,5 hz de processamento do hardware

O resultado é que fica bem mais complicado se você escolher jogar no complicado (é programável). Os adversários ganham movimentos

inesperados, pra quem está acostumado com as outras versões.
Mas a gente percebe que a Sega ainda não desenvolveu todos os recursos de que o console é capaz. O programa é tal e qual a gente conhece de outras versões. Dá pra sacar que vem muito mais aí pela frente.
O mais impressionante são os barulhos





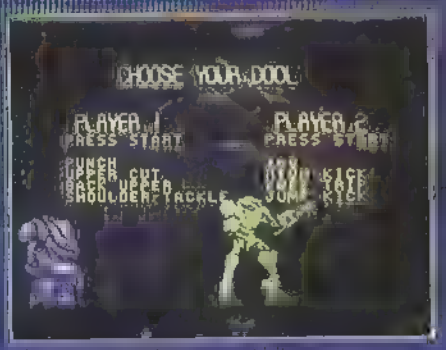
do jogo) e o som que realmente pagam o investimento. No jogo você controla o ângulo de fogo do tiro de cada satélite da nave.

FICHA TÉCNICA

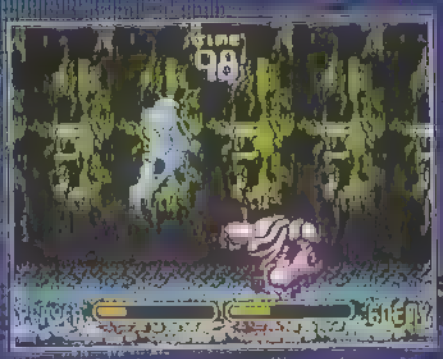
Nome: ***SOL - FEACE***
Console: ***Mega CD-Rom***
Classificação: ***Tiro***
Dificuldade: ***Difícil***
Fabricante: ***Wolf Team***
Nº de jogadores: ***1***

HEAVY NOVA

Réplicas enormes com socos igualmente grandes e com movimentos que você não vai acreditar

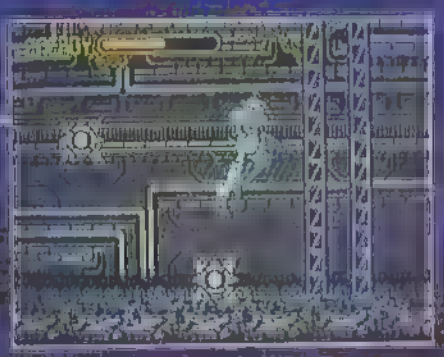


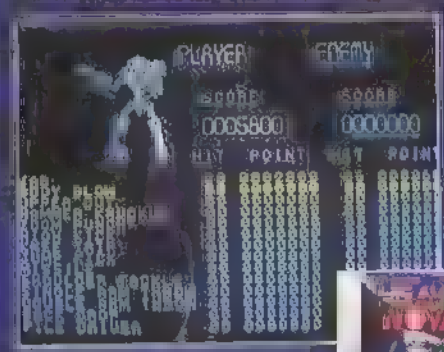
Jogo de ação feito pela Micronet. Através dos recursos gráficos do CD-Rom, eles conseguiram aumentar o tamanho dos heróis na tela. Neste jogo o seu andróide terá que brigar por suas terras, passando por vários chefes de fase, adversários poderosíssimos superafiados nas artes marciais cibernéticas. O programa conta ainda com dois adversários que jogam simultaneamente (um contra o outro). Na disputa entre os dois adversários não adianta



você confrontar o mais forte com o mais fraco. O aparelho limita o número de golpes do mais forte.

A grande vantagem do CD-Rom sobre os demais consoles é a pureza do som e a maior agilidade e velocidade, além de novos movimentos. Num jogo de luta, portanto, ele balanceia a força dos adversários.

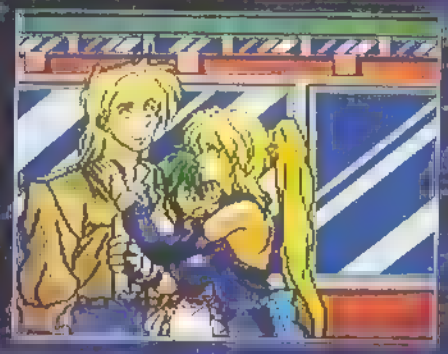


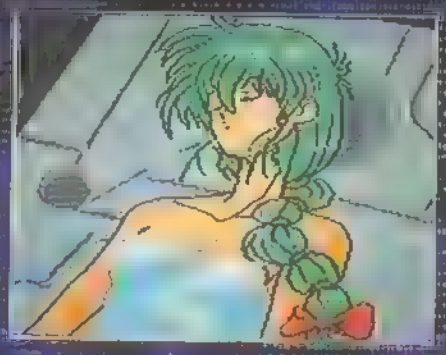


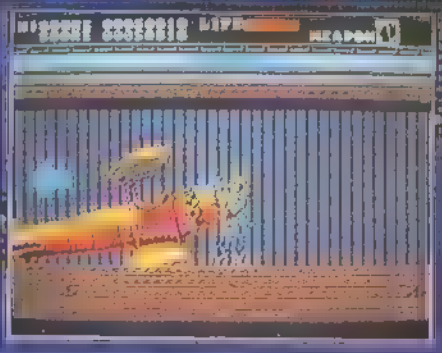
FICHA TÉCNICA

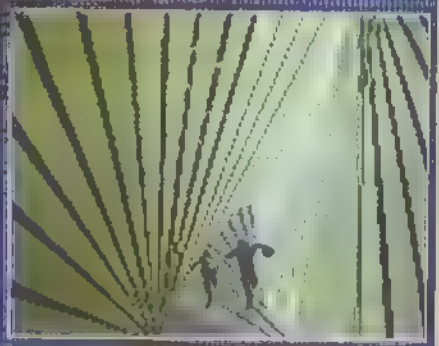
Nome: ***HEAVY - NOVA***
Console: ***Mega CD-Rom***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***Moderada***
Fabricante: ***Micronet***
Nº de jogadores: ***1 ou 2 simultâneos (um contra o outro)***

Chicote maluco ajuda o herói a sair de qualquer encrenca

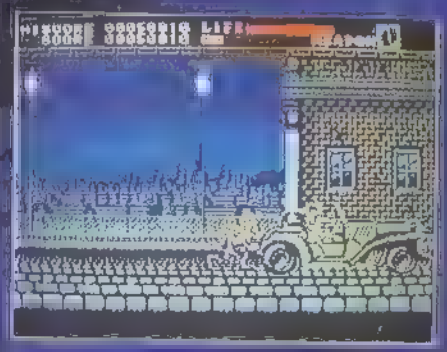








É a continuação do jogo para Mega Drive, "El Viento", na versão CD-Rom. Jogo de aventura no estilo Indiana Jones. Ou seja você vai ter que explorar perigosas cavernas à procura de um pergaminho mágico muito bem "perdido".



Não falta aos obstáculos, problemas, confusão. Chefes de fase perigosíssimos, e o grande barato do jogo, que é a movimentação de um androide. Este herói-réplica conta com uma arma que é um chicote metálico que tem uma espécie de molejo. Ele será de extrema utilidade dentro das cavernas. Lá você pode lançá-lo, enganchá-lo no teto e aumentar a distância de seus saltos.

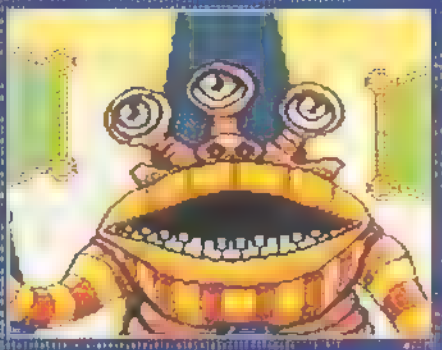
FICHA TÉCNICA

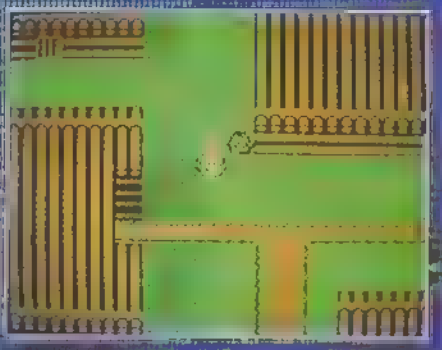
Nome: ***EARNEST EVANS***
Console: ***Mega CD-Rom***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***Média***
Fabricante: ***Wolf Team***
Nº de jogadores: ***1***

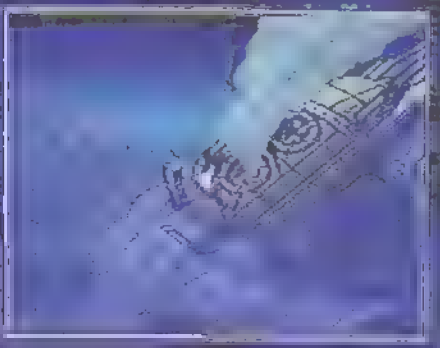
F.H.B

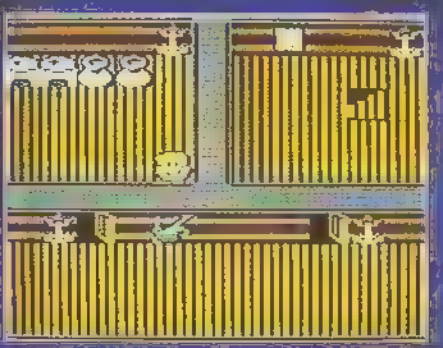
Showzão Funky com a Banda que é o maior pauleira num RPG se dar no na

O enredo envolve uma banda formada por alienígenas. Eles perdem os seus instrumentos e a missão é encontrá-los. Pra complicar, ao voltarem pro país









ele arrasam, batem com a nave na hora de aterrissar.

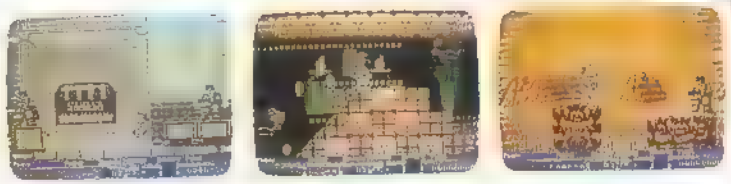
O jogo, que é um RPG, tem uma trilha sonora cantada em inglês e em japonês. Nem o nosso tradutor juramentado, entretanto, conseguiu compreendê-la. Mas o som é legal e de alta qualidade. Em compensação, os gráficos são fracos. A animação já é bem melhor.

FICHA TÉCNICA

Nome: ***Woodstock Funky H. Band***
Console: ***Mega CD-Rom***
Classificação: ***RPG***
Dificuldade: ***Média***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1***

JOÃO BAFO DE ONÇA: É MELHOR

O Pato Donald acaba de descobrir um fantástico tesouro perdido e sabe que João Bafo de Onça está de tocaia com seu bando de malfeitores tentando encontrar a chave da arca do tesouro antes dele.
É melhor o João se preparar, porque para ficar mais rico que o Tio Patinhas, Donald vai enfrentar todos os perigos com ataques de desentupidores de pia. Quack!
E embora ele nunca precise de ajuda (ha, ha, ha), seus sobrinhos Huguinho, Zezinho e Luizinho vão ajudar. O que Você também que ajudar? Então venha esta vai ser a mais pe rigosa e atrapalhada expe dição de todos os tempos



MEGA DRIVE

SEGA

TEC TOY

VOCÊ LER ESTE ANÚNCIO.

© DISNEY

Billie Joy & STICKS CONTRA O DR. SHIMEGA BAITZ

roteiro Reinaldo Moraes

desenhos Emilio Damiani

Quem viu o número 7 de SG sabe que
o CHEFE entrou na historinha.
O CHEFE trouxe K.SOFT de volta da pré-história.
O CHEFE tirou BILLIE e seus STICKS da videodimensão.

O CHEFE cortou a onda lúcifer do dr. SHIMEGA.
O CHEFE convocou os autores e ...
O CHEFE tomou conta da historinha !
O CHEFE é fó... ra de série !

BILLIE (herói ■ líder da banda STICKS)

BIG BRÓ (chapa do herói, mas ligadão na CHIPSY)

TALULAH (mascote do vilão)

PROF.K.SOFT (cientista bonzinho, coitado)

REDAÇÃO DA SUPERGAME proibida a entrada de chatos (e pulgas)

CHIPSY (namorada oficial do herói)

DR.SHIMEGA BAITZ (cientista e vilão)

CHEFE (falô tá falado)

Daqui pra frente, é o seguinte: mais ação e menas falação ! Alguma sugestão ?

Vamos partir pruma "Caça aos corruptos"!

Aqui no Brasil ? Não ia ter fim.

E se todo mundo de repente se apaixonasse por mim ? Dava um super game !

Só se você se ligasse exclusivamente ni mim...

Já eu faria uma grande "Caça ao Shimega".

"Caça aos babacas" é melhor. Você é o primeiro da fila.

Que tal "Preserve as aranhas"?

Mais poder pras mulheres ! Quer dizer, pra mim !

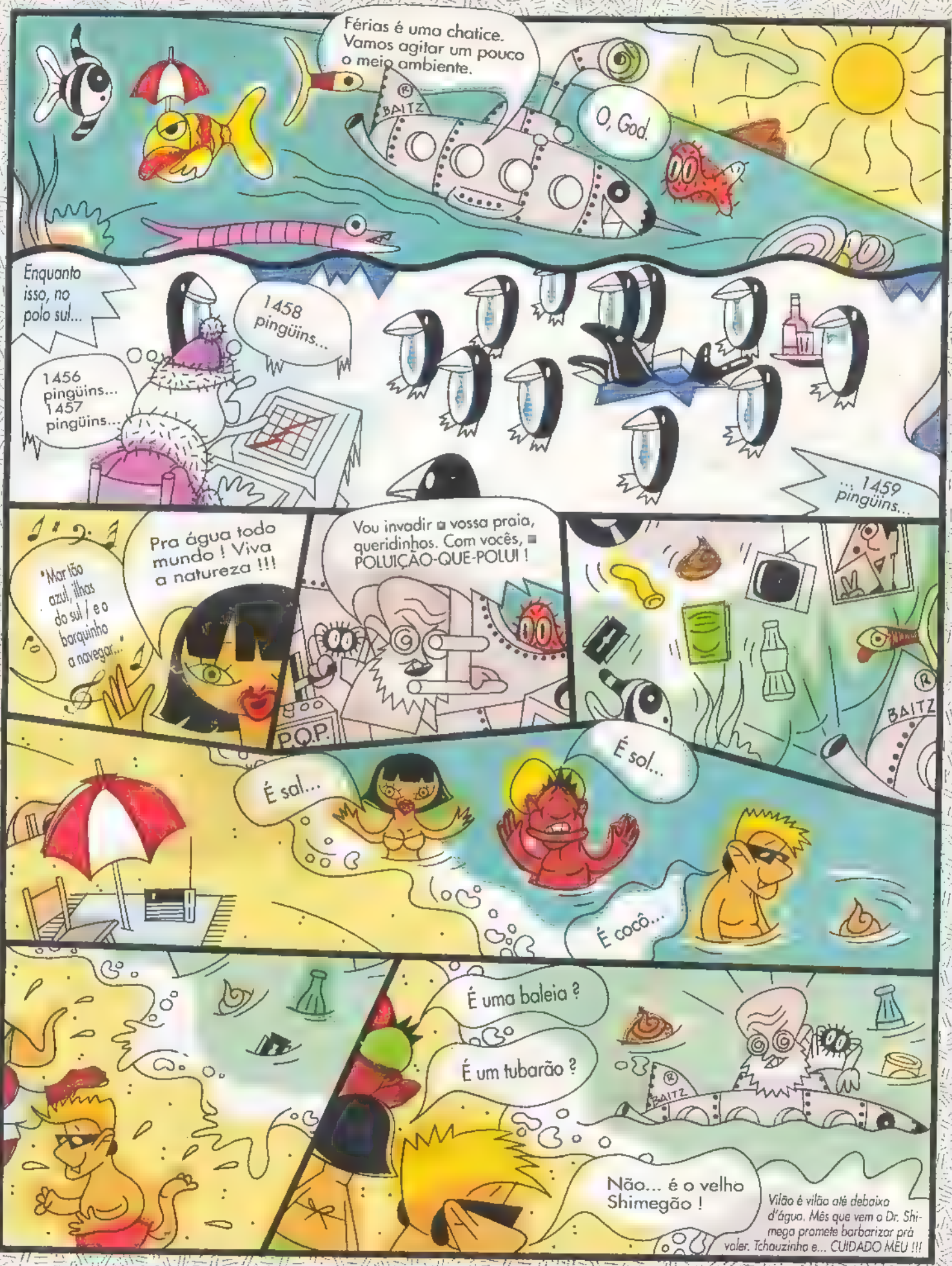
Quero mais participação nessa historinha ! Com direito ■ namorado !

Canalha !

Chega !!! Fora todo mundo ! Férias coletivas !

É bom lembrar que o herói aqui sou eu, pô !

Quem vai ler História em quadrinhos com personagens de férias ? O professor K. Soft tá lá no polo sul, fazendo o rescenseamento dos pingüins. Já ■ dr. Shimega... Cadê ■ Shimegão ?


Férias é uma chatice. Vamos agitar um pouco o meio ambiente.
BAITZ
O, God.
Enquanto isso, no polo sul...
1458 pingüins...
1456 pingüins... 1457 pingüins...
...1459 pingüins...
"Mar tão azul, tinhas do sul / e o barquinho a navegar..."
Pra água todo mundo ! Viva a natureza !!!
Vou invadir a vossa praia, queridinhos. Com vocês, POLUIÇÃO-QUE-POLUI !
P.O.P.
É sal...
É sal...
É cocô...
É uma baleia ?
É um tubarão ?
Não... é o velho Shimegão !
Vilão é vilão até debaixo d'água. Mês que vem o Dr. Shimega promete barbarizar prá valer. Tchauzinho e... CUIDADO MEU !!!

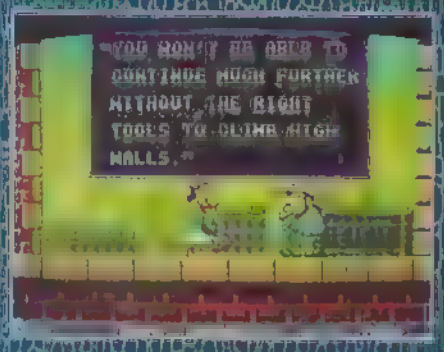
Especial Mega

QuackShot™

Donald Duck

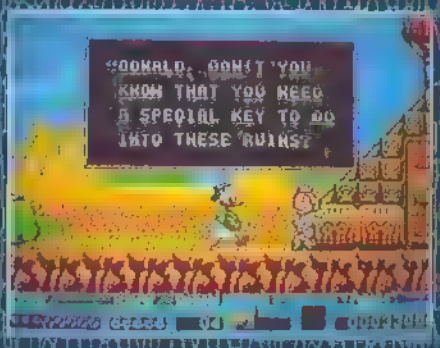
Viaje com Donald e os sobrinhos pelos lugares mais incríveis. Tá tudo mapeado pra vocês ajudarem Donald a encontrar o tesouro perdido.

DUCKBURG

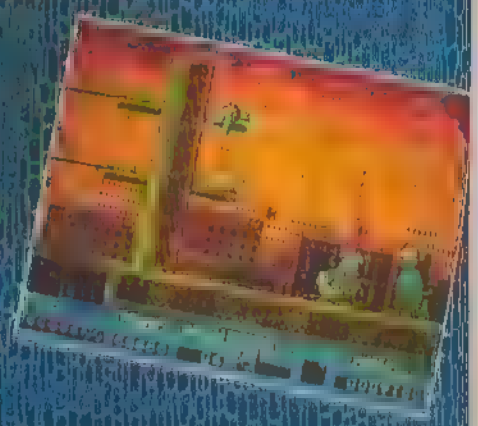


Na primeira fase (Duckburg) devemos ir até o historiador para colocar a bandeira que possibilita chamar o avião. Não podemos atravessar as paredes sem o *red plunger*, que será encontrado no México.

MÉXICO



Do México devemos voltar a Duckburg para pegar a chave que abre a pirâmide e, só então, retornar pra lá e abri-la. Dentro da pirâmide não existem segredos, nosso objetivo é encontrar o Pateta, que nos dará o *red plunger*, que possibilita escalar paredes. Voltamos a Duckburg, onde devemos atravessar a cidade até a fase da rede elétrica.

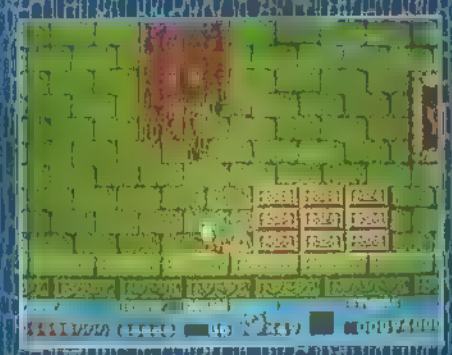


DICA: Na fase da rede elétrica continue no tro superior. Quando chegar ao quinto poste, você vai conseguir pegar todos os itens. Voltamos a Duckburg para pegar o avião para a Transilvânia.

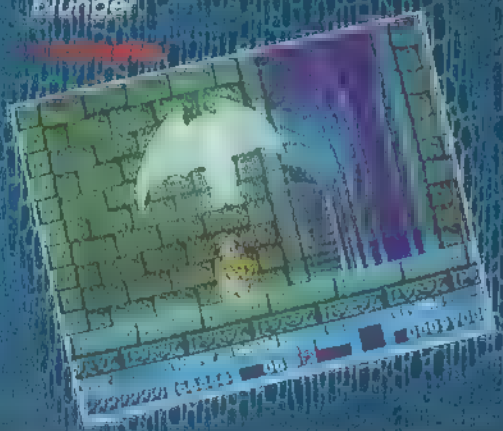
TRANSILVÂNIA

Estamos na Transilvânia e devemos ter em mãos o bubblegum que destruirá as portas da parede para que possamos passar. Ao sair da água, chegaremos ao corredor fantasma onde devemos prestar atenção na expressão do fantasma. Quando ele mudar de expressão, devemos ficar parados, pois que ele não se multiplique.

Preste atenção ao desfilar os blocos no corredor do fantasma. A saída é para cima e, para descobri-la, devemos destruir os blocos da tela. O que não for destruído nos levará



para cima. Para chegarmos primeiro ao nele de fase, a saída também é por cima — mas desta vez devemos subir com o *blunder*.

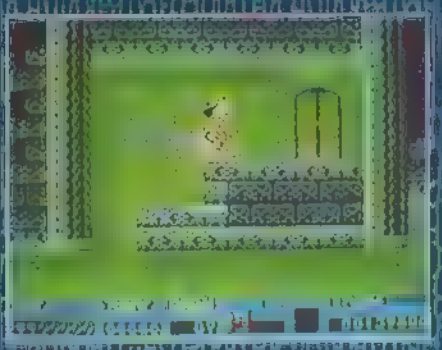


Acompanhe o seu movimento e quando ele abrir as asas, fique embaixo dele atirando. Você não terá dificuldade em vencê-lo.

MANSÃO

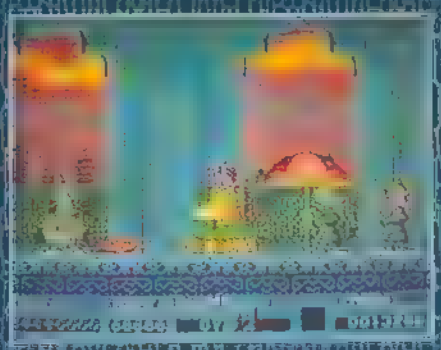
Antes de entrar no castelo não existem problemas.

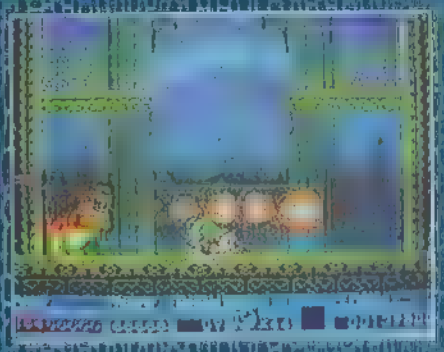
Fique atrás da parede para não ser atingido pelas notas musicais. Para encontrar a



chefe de fase devemos saber qual é a saída do labirinto. Então lá vai:

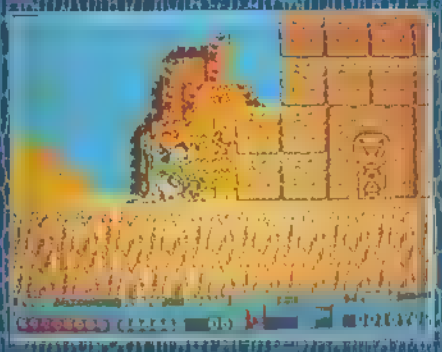
1ª porta de baixo (nº 1)
1ª porta à direita (nº 5)
2ª porta à esquerda (nº 2)
andar de cima
2ª porta à direita (nº 4) e andar de cima

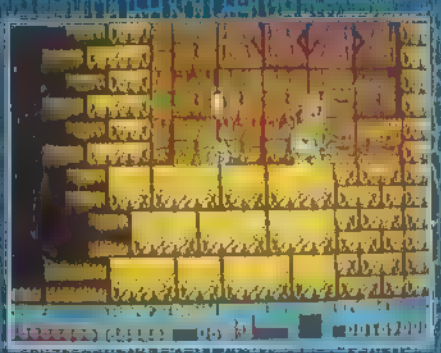




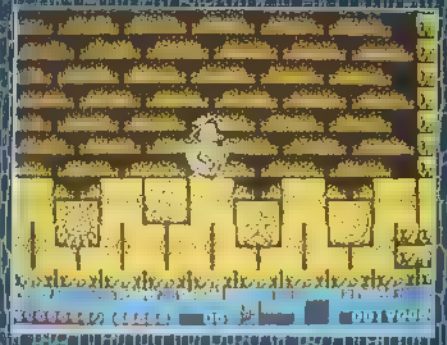
Fique na meio da tela atirando bubblegum. Quando o chefe subir para uma das plataformas, fique embaixo dele encostado na parede para se esquivar do fogo. Repita o procedimento.

TEBAS



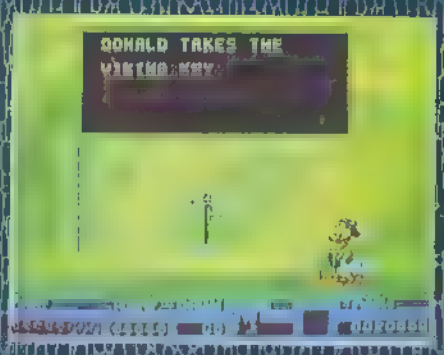


De posse do *sphinx of fear*, podemos abrir a passagem da Pirâmide de Egito. Nas portas que caem devemos usar o botão que acelera Donald (função Dash). Continuaremos nesta função até o final da fase. Quando a parede começar a cair, devemos pular em cima do sol, da lua e da estrela.



respectivamente. Com a parede parada, podemos pegar o *Sceptre of Ra* (Cálice de Ra).

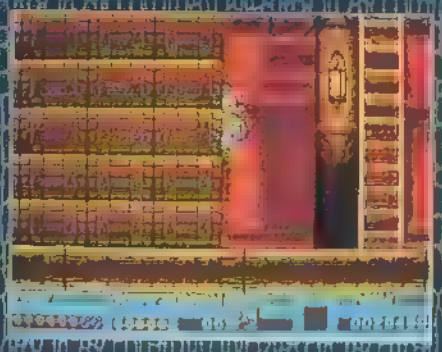
SOUTH POLE

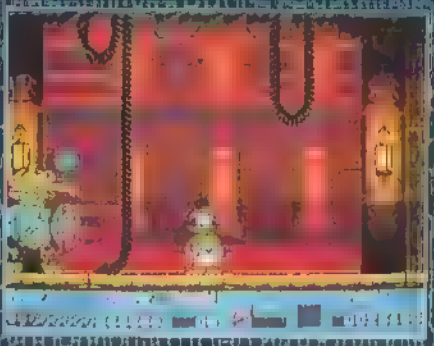


Nesta fase devemos usar o Cálice de Ra para descongelar a chave que devemos entregar ao Viking para que a escotilha seja aberta.

VIKING

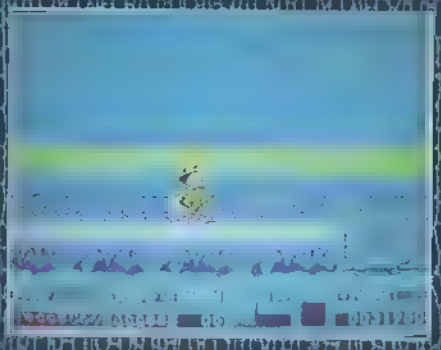
Com a escotilha aberta, caminhe para a direita e veja na foto o local de saída para combater o chefe de fase.



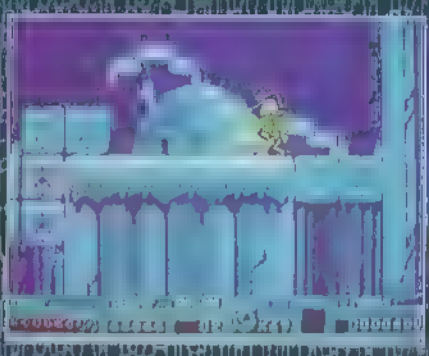


Fique no centro da tela atirando na cabeça dele. Prepare-se para pular ou abaixar, caso não acerte. A melhor arma aqui é o *popcorn* (pipoca), mas convém poupá-la para usar no final. Portanto, aqui use o *plunger*. Após derrotar o chefe, o Viking vai presenteá-lo com o *green plunger*, que faz você voar grudado às paredes.

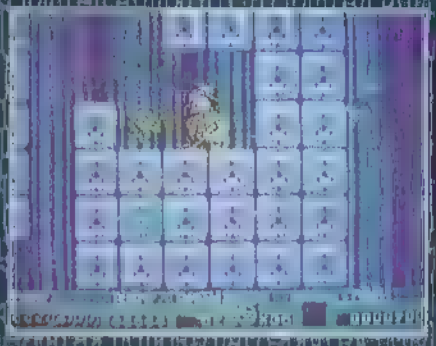
SOUTH POLE



Voltamos ao Pólo Sul para pegar o diário viking. Cuidado, pois o gelo escorrega bastante.

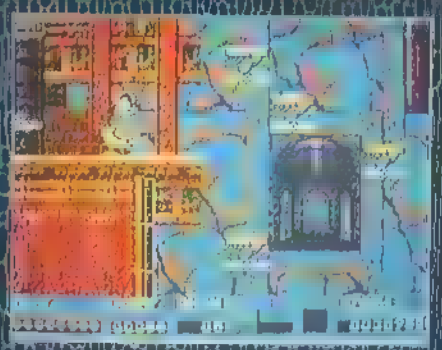


DICA: Se a distância entre os blocos for muito grande, use um *plunger* e pule em cima dele para encurtar a distância.



Depois do iglu, devemos derreter os blocos de gelo mais próximos da extrema direita da tela e descer. O diário viking está situado no lugar da foto. Mas a felicidade dura pouco! João Boro-de-Onça raptou os sobrinhos e quer o diário viking em troca deles.

[illegible]



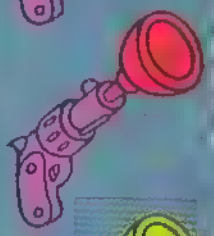
É uma das fases mais complicadas do jogo. Nela devemos voar, saltar de carrinho de minério e pular plataformas movediças.

SEQÜÊNCIA DO JOGO:

1 - DUCKBURG (Patopolis) 2 - MEXICO 3 - DUCKBURG 4 - MEXICO 5 - DUCKBURG 6 - TRANSILVANIA
7 - MAHARAJAH 8 - EGITO 9 - SOUTH POLE (Pólo Sul) 10 - VIKING 11 - SOUTH POLE
12 - HIDEOUT (Gangue de Joao Bafo-de-Onça) 13 - ISLAND (Grande Ilha do Tesouro)

ACESSÓRIOS

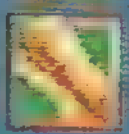
Yellow Plunger (atiradores amarelos). Paralisam o inimigo temporariamente, permitindo passar sobre ele sem perder a energia.



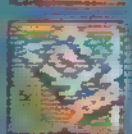
Red Plunger (atiradores vermelhos). Fazem o mesmo que o yellow e também permitem, que escalemos paredes e encurtemos a distância em alguns saltos.

Green Plunger (atiradores verdes). Repetem o que fazem os yellow e red e permitem, que se vá grudado nos animais.

Key (chave). Permite entrar na pirâmide do México.



Sphink's Tear (Esfinge da Lágrima). Abre a passagem no Egito.

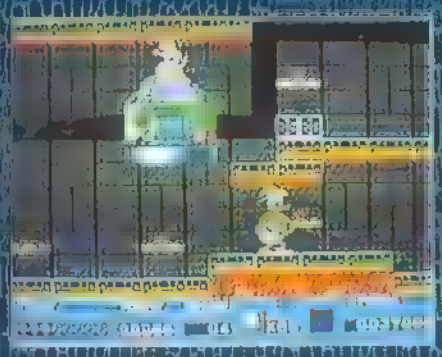


Viking Book (Livro viking). É a saída do Hideout para Island.

Scepter of Ra (Cálice de Rá). Derrete o gelo que está em volta da chave viking.

DICA: Para pular a última plataforma movediça, Donald deve abaixar-se no centro da plataforma e atirar um *plunger* na parede e encurtar a distância do salto.

Chefe

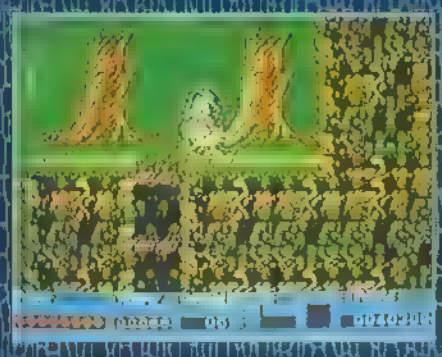


Comece matando um dos irmãos Bafo-de-Onça que está o extrema direita da tela. Fique embaixo da plataforma e quando Bafo-de-Onça aparecer, desloque-se para a esquerda, pule e atire.
A melhor arma é *popcorn*. Não tendo a dita cuja, use o *plunger*. Para sair desta use o livro viking.

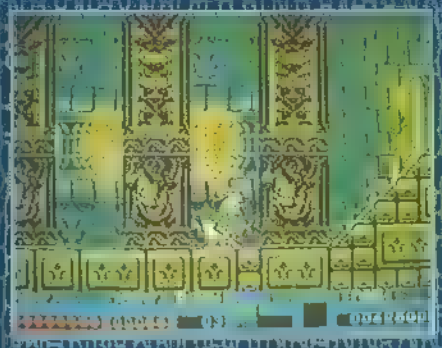
FLUXO

Esta fase não é difícil, mas você terá que esbanjar habilidade no joystick.

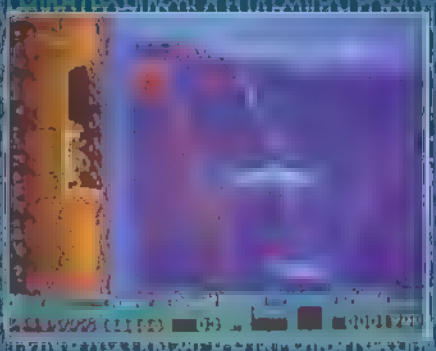
DICA #1: Para passar pelas armadilhas de folhas, acelere o Donald com o botão Dash, direcionando sempre à direita.



DICA #2: Depois de passar pelas armadilhas de folhas, precisamos subir. É só atirar *plungers* na parede para encurtar a distância. Devemos tomar muito cuidado depois de entrar no castelo.

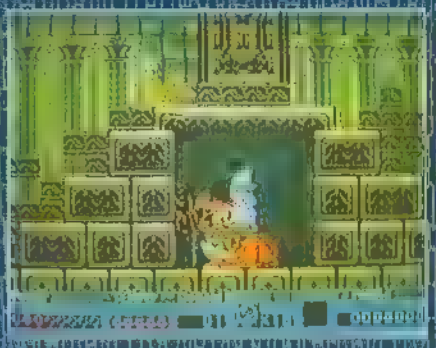


DICA #3: As patas douradas só morrem com *popcorn*.

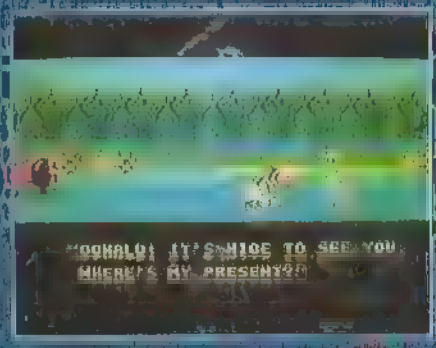


DICA #4: Para encontrar o último chefe de fase devemos chegar até a segunda parede movediça, ficar bem na extremidade superior esquerda e ao avistar o vão no teto, atirar um *plunger* e subir nele, repetindo a operação até o topo. Chegando no abismo, devemos pular antes pra saber onde cair. Prestar muita atenção é a única dica.

Chefe



Ele roda a espada três vezes antes de erguê-la. Permaneça na plataforma superior central, atraindo o chefe para a direita até que a espada seja erguida. Quando isso acontecer, desloque-se para baixo atingindo suas costas.



NÃO FOI MOLE, MAS ACABOU O JOGO. BOA SORTE!

Rola LÁ FORA

NOSSO CORRESPONDENTE DÁ AS ÚLTIMAS DA GALÁXIA

Milhões de vidas serão poupadas

A Supergame pediu (nº 4) e a Galoob Toy atendeu: o lendário Game Genie será lançado para *Mega Drive* em junho deste ano no mercado norte-americano. A SG apurou, ainda, que a Camerica vai fabricar o produto em Manaus para venda no Brasil. A data de lançamento no mercado nacional não está definido.
Com o Game Genie, você simplesmente enlouquece seus cartuchos, reprogramando-os. É possível, por exemplo, dar mais poder aos heróis, correr mais rápido, pular mais alto, dar porradas mais letais, ganhar mais vidas - até vidas infinitas. Como se diz no anúncio americano do produto: milhões de vidas serão poupadas.
O Game Genie parece um cartucho e se encaixa no Mega Drive entre o console e o cartucho que você estiver jogando. Vem acompanhado de um manual que explica como programar cada jogo da maneira desejada. Você pode tornar seus cartuchos mais fáceis ou mais difíceis. Quando for lançado nos States, funcionará com mais de 100 jogos de Mega Drive. A versão para Nintendo foi o quinto brinquedo mais vendido nos EUA em termos de faturamento, em 1991. A Nintendo combateu a invenção inicialmente, alegando que estragava seus jogos. perdeu na Suprema Corte dos EUA. A Sega, ao contrário, vem estimulando a fabricação de Game Genie para seus cartuchos.

- Efeitos especiais
- Vidas infinitas
- Pule mais alto
- Prejudique seus amigos
- Ganhe mais energia
- Escolha fases

JOYSTICKS TRANSADOS PARA MASTER

ULTIMATE

Joystick tipo arcade que funciona se você é canhoto ou não, com botões dos dois lados. Vem equipado com turbo que regula — e luzes que indicam — a velocidade dos impulsos.

YIPPER

Se você é daqueles surfistas que só usam roupas estampadas em cores fosforescentes, você vai gostar de pegar neste joystick. Disponível nas cores mais variadas. Equipado com turbo.

ZOOMER

Joystick tipo direção para jogos de moto, carro e avião. Os botões de tiro são acionados pelos polegares, aumentando o realismo em jogos de combate aéreo. Vem equipado com turbo.

Esta belezinha vem com o selo de qualidade da Supergame. Vai ver que é por isso que os americanos deram o nome de "SG". Turbo variável e individual em cada botão. Vem equipado com *slow motion* (câmara lenta) programável, permitindo que você jogue na velocidade que quiser. Luzinhas indicativas mostram a velocidade de cada turbo. Para mais informações, pode-se escrever (em inglês, please) para: Ascii Entertainment Software Inc. 366 A Lakeside Dr. Foster City, CA 94404.

GAME SE APRENDE NA ESCOLA

Os japoneses resolveram oferecer treinamento formal para quem quer trabalhar com videogames. Já existem três escolas que dão diplomas em *Videogame Design* (desenho e criação dos jogos) e mais uma abrirá em breve. As escolas são mantidas por empresas que fazem games. Os alunos aprendem desde inglês até programação.

LUVAS ESPERTÍSSIMAS

Fabricadas pela Champion, as luvas pra videomaníacos são a sensação da temporada. Feitas em pelica preta super-delicada (verdadeiros "tapas de luvas de pelica"), tecido aderente sintético (nas cores rosa, verde, amarelo e laranja-neon) e fecho em velcro com o logo da Sega, ou com Spiderman, Batman, Superman e outros heróis dos games. O couro é mais aderente que a pele dos dedos, o controle não escapa facilmente. Você acaba fazendo menos força e evita que o suor das mãos oxide os contatos do joystick. Por isso, é de colher pra quem joga + de 10 horas por dia. Tamanhos: xP,M,G,xG.

Duas presenças da banda da Sega, ao vivo e nas melhores lojas

Saiu nos States

O QUE ESTÁ PINTANDO DE MAIS QUENTE NOS EUA

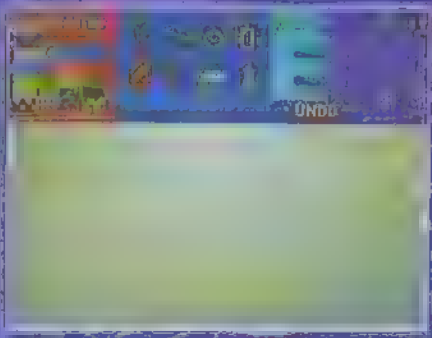
Faça arte com seu Mega

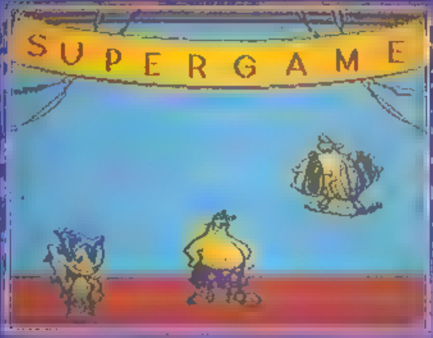
Invente, tente, apague tudo, mexa nas cores, nos gráficos, na animação e faça o seu próprio desenho

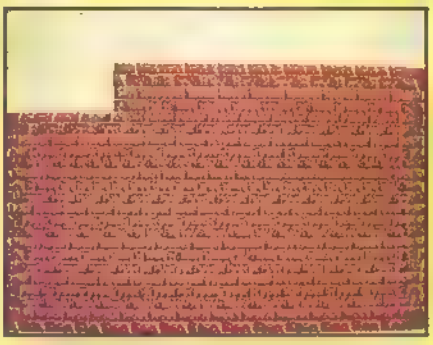
Esse cartucho transforma você num artista. Com ele você dá asas à imaginação e pode criar o que quiser. Você [illegible] modificar à vontade [illegible] o que aparece na tela. Nada será como antes. E mais: você poderá brincar pra valer criando sua própria [illegible] fazendo os personagens [illegible] de jeito que você quiser. Isto inclui os heróis da Sega, como Sonic e Toe Jam [illegible] Earl [illegible]

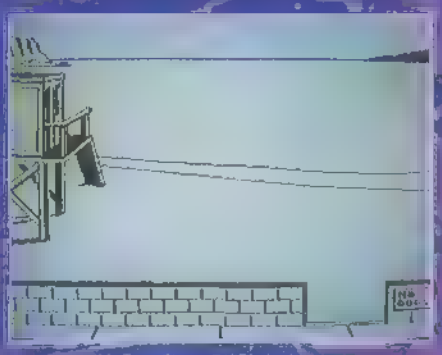
aprendendo os truques. Você traça [illegible] os personagens Disney, como Mickey. Que tal você [illegible] poder inventar [illegible] nas montanhas? [illegible] suas criações vão poder comunicar através de balões. Juntando todas as possibilidades, você faz o seu próprio cartum, grava em videocassete e depois exibe pra galera embevecida. A única limitação é a falta de memória. Para [illegible] imagem

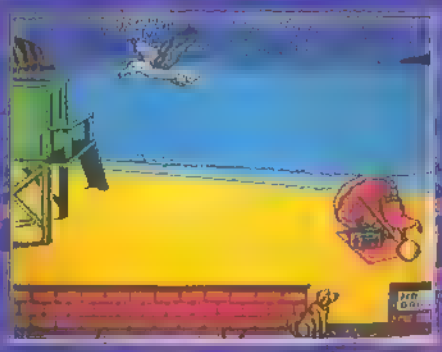
do jogo é necessário [illegible] fotográfica [illegible] você [illegible] vídeo. [illegible] fácil de fazer como [illegible] joystick. O cartucho fornece um menu com cores e formas pra você escolher e desenhar [illegible] fantásticas, [illegible] incríveis, animações radicais e tudo o mais que desejar. O padrão de cores e de gráficos [illegible] tudo o que você quiser [illegible]











FICHA TÉCNICA

Nome: ***Art Alive***
Console: ***Mega Drive***
Classificação: ***Computação Gráfica***
Dificuldade: ***Fácil***
Fabricante: ***Sega***
Nº de artistas: ***1***

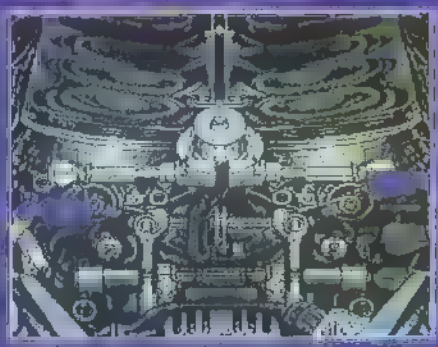
Saiu nos States

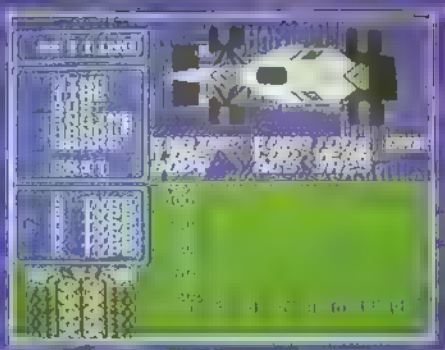
O QUE ESTÁ PINTANDO DE MAIS QUENTE NOS EUA

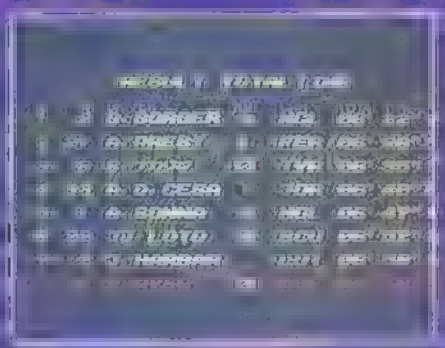
CIRCUITO JAPONÊS

Você não tá bêbado, meu. O jogo é difícil mesmo

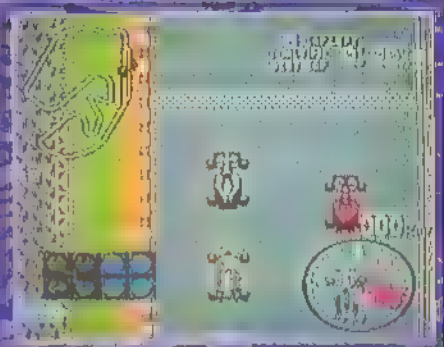
É tipo assim: trata-se de mais um jogo de corrida, só que este é no estilo dos jogos de computador, em que você pode programar todas as características do carro. Assim que você programa — como se fosse o campeão japonês Nakajima — aderência de pneus, suspensão e amortecedores, regulagem aerodinâmica de aerofólio, aceleração da







direção do carro com o movimento (aperta mais tempo o botão no joystick pra fazer determinada curva). Mas você precisa prestar atenção, pois o aumento da aderência dos pneus significa menor durabilidade deles. O aumento do torque diminui a vida do motor. Você também pode escolher a sua escuderia (Ferrari, Lótus, etc). É um pouco mais difícil que os outros jogos



de corrida pois é monitorado olhando-se de cima. Isto inverte os controles depois da primeira volta, quando você passa a enxergar o carrinho de ponta-cabeça. Invertem-se os comandos da direita e esquerda. Conforme você vai batendo, aparece na tela PITIN vá para o boxes. O conserto vai depender da rapidez da sua equipe e da tamanho do estrago. ■

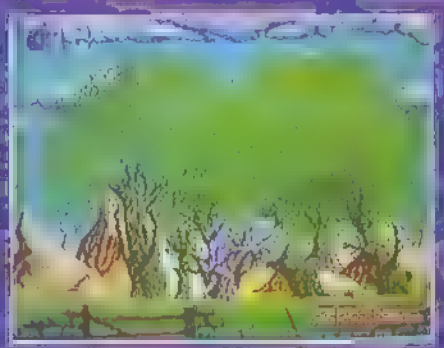
FICHA TÉCNICA

Nome: ***F-1 Grand Prix ou Satoru Nakajima***
Console: ***Mega Drive***
Fabricante: ***Varie/Sega***
Classificação: ***Direção***
Dificuldade: ***Pauleira***
Nº de jogadores: ***1***

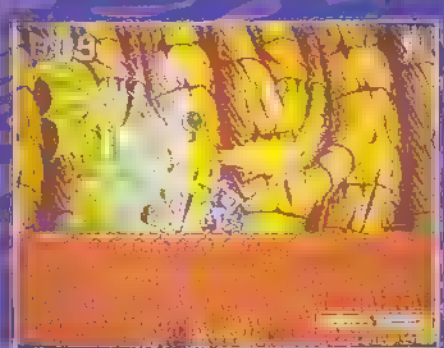
Vingança Maligna

**Não tenha piedade.
Destrua quem destruiu sua vida.**

Há muitos anos atrás, numa noite de lua cheia, uma criança foi roubada enquanto os pais dormiam. Seus raptores a levaram para o templo Necrópolis e a deram para o sacerdote guerreiro da BESTA. Para o criança ele tinha um projeto: transformá-la numa



criatura de força descomunal, agilidade e grande poder. Hipnotizando-a, ele destruiu o passado de sua memória e a transformou no Guerreiro Mensageiro da Besta.
O jogo é muito legal, os gráficos são chocantes e a música agradável. Ele em si é fácil, o que é difícil são os mestres de fase, quando é preciso muita energia. Tipo de jogo que é bom memorizar bem pra não cair duas vezes na mesma armadilha. Perde-se energia encostando nos inimigos e ganha-se pegando um frasco amarelo.



FICHA TÉCNICA

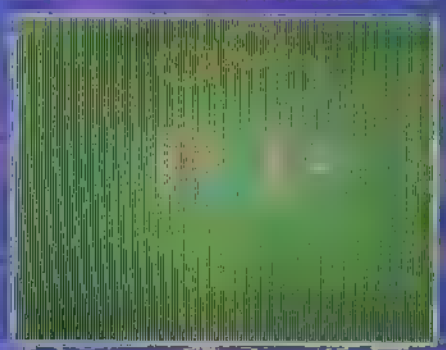
Nome: ***Shadow of the Beast***
Console: ***Mega Drive***
Fabricante: ***Electronic Arts/ Sega***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***Média***
Nº de jogadores: ***1***

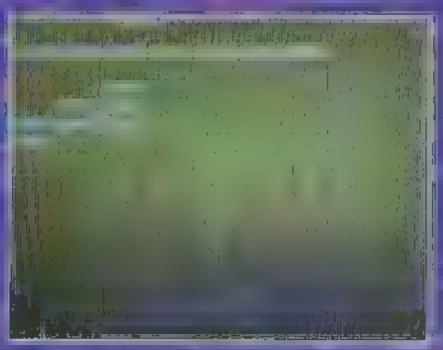
Saiu nos States

O QUE ESTÁ PINTANDO DE MAIS QUENTE NOS EUA

WOODY POP

Mais um jogo do Sega no estilo de Blockbuster. Neste você tem de controlar 1 bolinha com 1 rebatedor fazendo-a bater em blocos de madeira.





O jogo tem fundos de madeira, e você pode conseguir quebrar pedaços especiais dela, que vão liberar 1 bolinha que aumenta a capacidade do rebatedor, e você consegue dar altas porradas. De vez em quando, aparecem também uns soldadinhos que ficam passando e atrapalhando sua mira.

É para 1 jogador que tenha muita habilidade, destreza e, principalmente, ótimos reflexos.

FICHA TÉCNICA

Nome: ***Woody Pop***
Console: ***Game Gear***
Classificação: ***Habilidade***
Dificuldade: ***5***
Fabricante: ***Sega***
Nº de jogadores: ***1***

Double Dragon

Gangues de facínoras dominam as ruas. Terror e violência. Crime e sangue.

Foi o primeiro jogo de rua de rua para o Master System e agora sai pro Mega Drive. Apesar de o mercado estar um pouco saturado pelos jogos de luta, este vem fazendo bastante sucesso. Estranhamente, esta versão foi lançada pelo Ballistic. Talvez

porque a Sega se entusiasmou demais com Streets of Rage, e não quer mais saber de Double Dragon, que era originalmente seu. Bom, a Ballistic captou superbem os cenários da versão original, como você pode comprovar pelas fotos do jogo. Eles também preservaram as fases da floresta e as cenas de rua com galões de combustível que podem ser atirados contra os adversários. Quem já conhece a versão Master vai gostar de rever Spike e Hammer contra os Guerreiros Negros.

FICHA TÉCNICA

Nome: ***Double Dragon***
Console: ***Mega Drive***
Fabricante: ***Ballistic/Sega***
Classificação: ***Luta***
Dificuldade: ***Média***
Nº de jogadores: ***1***

Rápido e Rasteiro

Esquente a pick-up e jogue os adversários pra fora da estrada.

Jogo muito conhecido dos Arcades, originalmente feito por uma fábrica licenciada japonesa, a Konami. Vem agora pelo Sistema Sega, pro Mega Drive através da Ballistic.

Seu grande barato é que pode-se jogar contra o computador ou contra outro adversário.

Trata-se de uma pista pra lá de acidentada, pra pick-ups "fora de estrada". Nela você salta obstáculos com água, sobe montanhas, salta de rampas, escapa de terrenos com erosão ou com a terra fofa, tipo deserto.

Já viu, né? Tem que ser lissurado em rally, enduro, Paris Dakar. Espírito de aventura, joystick afiado e olho espertíssimo. Pra quem gosta deste tipo de cartucho, é diversão sem erro. É o tipo de jogo que integra os gamemaníacos com poeira, suor e lágrimas.

FICHA TÉCNICA

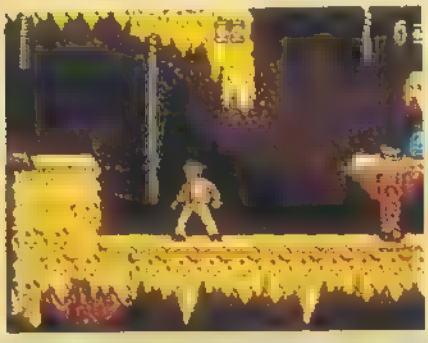
Nome: ***Super off Road***
Console: ***Mega Drive***
Fabricante: ***Ballistic/Sega***
Classificação: ***Direção***
Dificuldade: ***Média***
Nº de jogadores: ***1 ou 2***

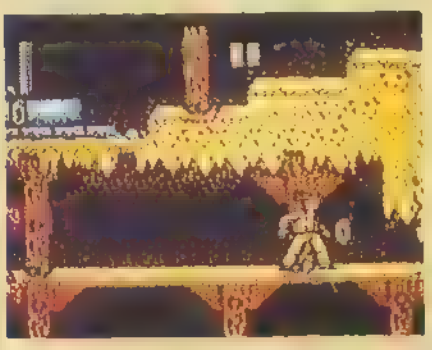
Indiana Jones

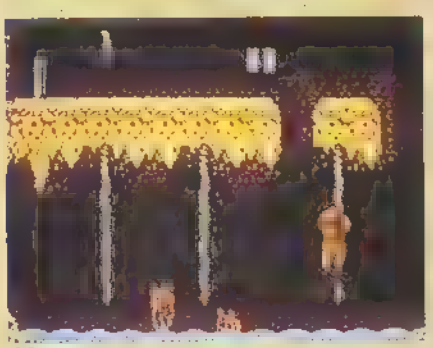
**Enverede nesta aventura arrepiante
Siga as dicas da equipe SG
E encontre o Santo Graal.**

Primeira Fase

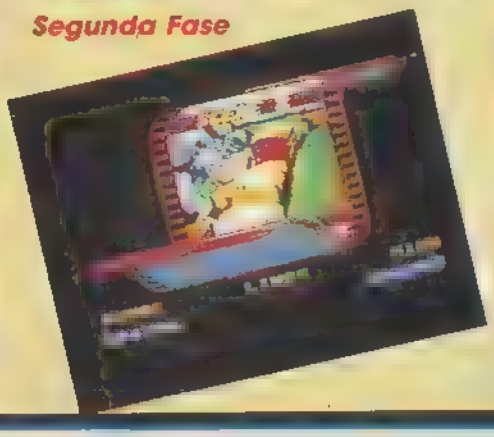
Nesta fase você deverá caminhar à direita, subir na plataforma depois do segundo cipó e tomar cuidado com o teto para não perder energia. Nos blocos de concreto fique abaixado para acertar o inimigo com chicote. Ao avistar a cruz, passe por ela caminhando para a extrema esquerda. É o único modo de apanhá-la, e também de pegar a ampulheta.

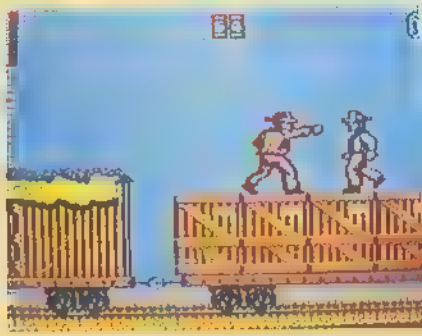






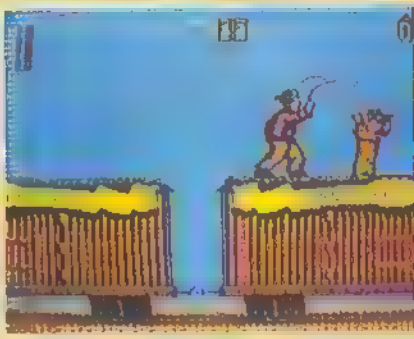
Segunda Fase





É moleza. Aqui você só vai precisar de um pouco de habilidade, a prova é contra o relógio.

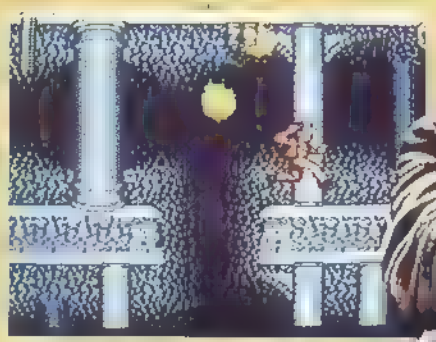
Dica:
não encoste em nada para não perder a vida.

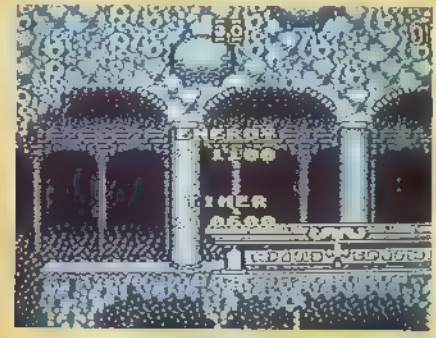


Terceira Fase

Para que o tempo não acabe, você deve permanecer pulando, sempre que possível. Desça pelo primeiro cipó e suba pelo segundo, tomando cuidado com o rato. Vá então para a esquerda e desça pelo cipó,

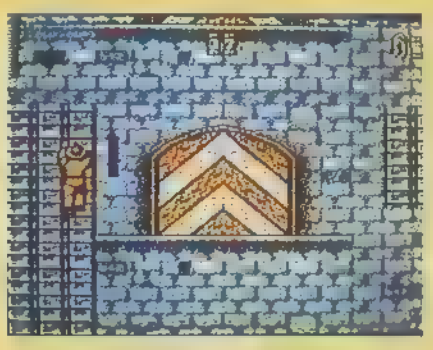
prestando atenção para não descer demais e cair na valeta.

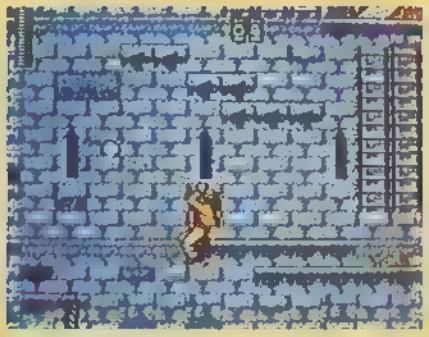




Quarta Fase

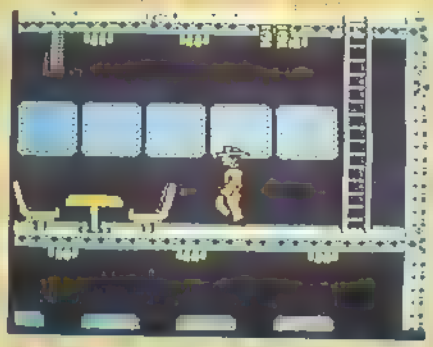
Para começar esta fase, vá para a esquerda e suba a escada, senão você perde a vida. Pegue o chicote e dê uma chicotada na bolha branca. Para atravessar a plataforma, calcule bem a distância dos pulos. Qualquer erro pode ser fatal.



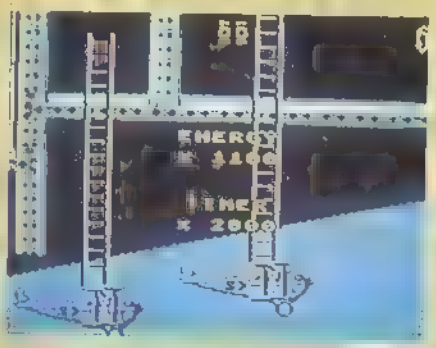


Quinta Fase

A prioridade agora é descolar o diário, que está no alto do dirigível. A ampulheta vai estar no seu caminho e é necessário pegá-la.



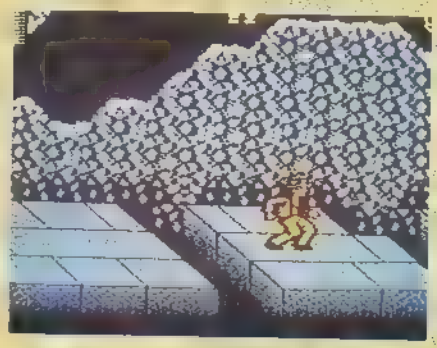
Dica:
depois de pegar o diário e a ampulheta, devemos descer dois andares e também devemos descer todas as escadas que estiverem à direita. A saída é pelo avião da frente.

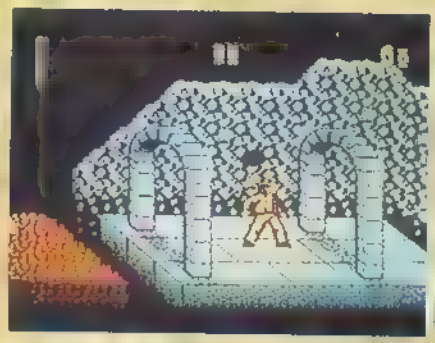


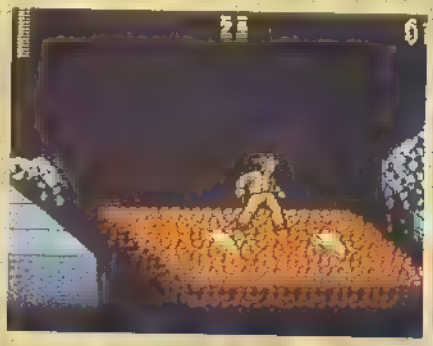
Sexta e Última Fase

Aqui, mais uma prova de habilidade contra o tempo. Nosso objetivo é pegar o cálice no fim da fase.

Dica:
utilize os quadrados do piso como referência para os seus saltos. Tome cuidado, se você estiver muito perto da extremidade o botão de pulo pode travar.



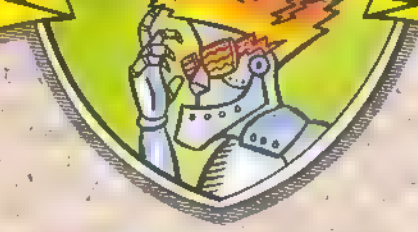




Dica:
cuidado com as serras, também são fatais.
Outra dica: o nome do deus é IEHOVA, você deve pular na ordem das letras, pra não dançar.

BELEZA!
Nós acabamos, e você???

Dr. KISSAB



O QUE VOCÊ NÃO SOUBER, O DR. SABE!

O universo dos games não tem mistérios pra esse Dr. que tudo sabe. Perguntem, que ele sabe mesmo.

SONIC E ASTERIX

Gostaria de saber se os jogos de Master, Sonic e Asterix, já estão sendo vendidos no Brasil? Onde é possível encontrá-los.

Antonio de Oliveira
São Paulo, SP

R: O jogo Asterix pra Master, infelizmente, ainda não foi lançado no Brasil. O Sonic pra Master já está disponível, desde Janeiro, nas boas casas do ramo.

PHANTASY STAR

Dr. Kissab, vou logo ao assunto. Estou com o jogo Phantasy Star na minha casa e não encontro estes itens: landrover, hovercraft, espada laconiana, escudo laconiano, manto de Frad, a Medusa, a bússola.

Luiz Claudio Pires
São Paulo, SP

R: Preste bem atenção que nós sempre publicamos umas dicas deste jogo em Supertáticas. Neste número, nós indicamos onde está o hovercraft.

SUPER MÔNACO

Gostaria de saber quando sairá o jogo Super Mônaco GP II. Gostaria que vocês publicassem algumas estratégias do jogo Super Mônaco GP e gostaria também de parabenizá-los pelos sucesso da SG.

Fabiano Henrique Crispim
Tatuí, SP

R: O jogo Super Mônaco GP II é o nome que inventaram para um jogo de gráficos bem ruinzinhos, chamado Fastest 1.

Mas continuam os boatos de que Super Mônaco GP, o verdadeiro, será lançado para CD-Rom.

SUPERTÁTICAS

Na revista nº 4, na seção de Supertáticas (que são super mesmo), vocês deram uma dica pra ganhar 200 000 pontos por chefe, no jogo Shadow Dancer. Numa outra revista o mesmo jogo se chamava The Secret of Shinobi. Qual dos dois títulos está certo?

Heitor Honda Federico
Cotia, SP

R: Boa pergunta, Heitor. O caso é o seguinte: o jogo nos States se chama Shadow Dancer, mas a Tec Toy lançou aqui com o nome de The Secret of Shinobi para dar continuidade à série.

FOLGA PRA TV

A minha dúvida é: Mega Drive estraga o televisor?

Fabio Benevides Furtado
São Bernardo do Campo, SP

R: Nenhum video game estraga o televisor. É lógico que se você joga 12 horas por dia, o tubo da sua TV vai se desgastar mais rapidamente que o de seus amigos que só a utilizam pra ver novela.

CD-ROM

Eu queria saber se os jogos do PC Engine serão compatíveis com o Mega CD-Rom. Quando ele chegará ao Brasil?

Cláudio Vitor Mariano Vaz
Santos, SP

R: Apesar dos dois consoles usarem disco laser, eles não são compatíveis. O preço do CD-Rom é de aproximadamente U$ 350 a 450, no Japão. A Tec Toy prevê o lançamento do CD-Rom nacional para Agosto de 92, sem previsão de preço.

ALÔ, ALÔ

Caro Dr. Sou usuário de um Mega Drive e queria saber se a Tec Toy não planeja lançar o *moden* para que duas pessoas possam jogar por telefone.

Luciano Moura Valadão
Monte Carmelo, MG

R: Acreditamos que a Tec Toy não está pensando em lançar o moden tão cedo. Mesmo porque, as contas telefônicas explodiriam, o que restringe o número de vendas do produto. Mas não desanime, o CD-Rom vem aí.

SUPERJOGOS

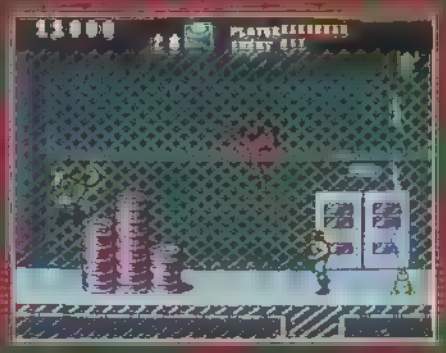
OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

Running Battle

As ruas estão infestadas de soldados completamente enlouquecidos e o pau tá comendo feio

Grande lançamento para o Master System, neste jogo de muita ação e enormes desafios. As cores são fortes e vivas, os gráficos nítidos e o som muito bom.

Existia um lugar tranquilo e cheio de vida, chamado Zona Sombria. Por azar, este lugar foi cair nas mãos de criaturas



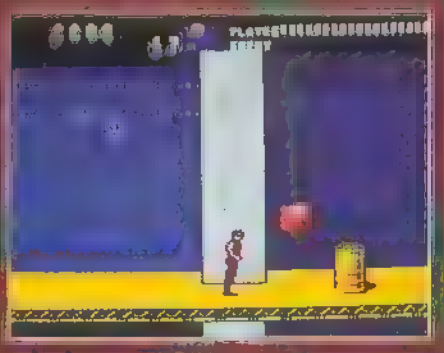
situação. Achando que alguma coisa devia ser feita, armou-se e partiu para uma investida solitária contra 'M' e seus soldados.

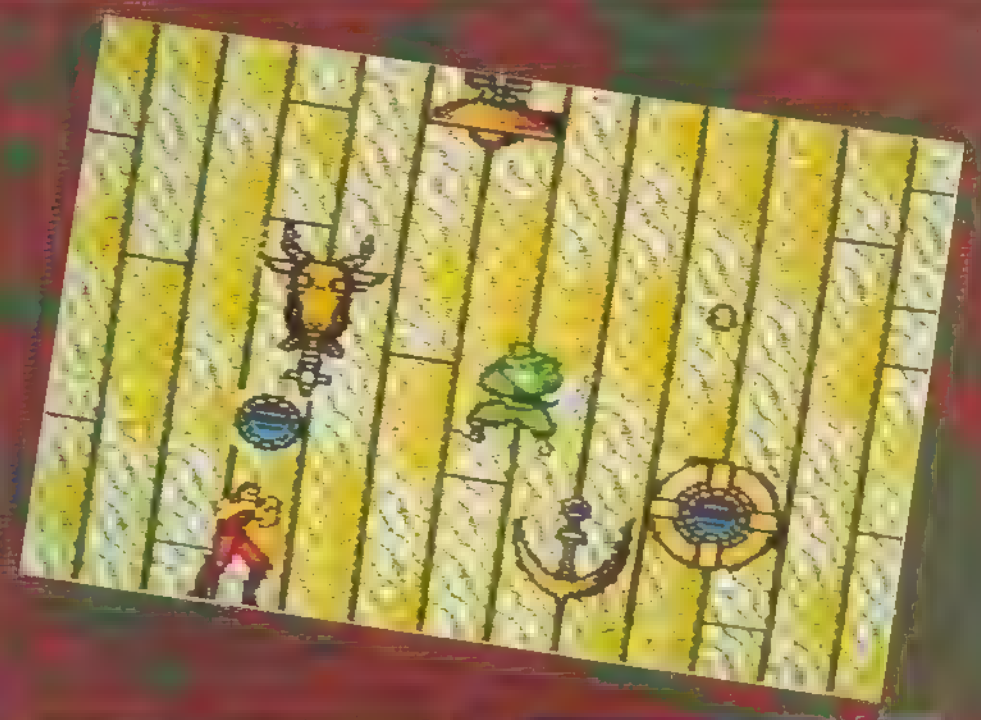
O destemido homem da lei infelizmente não conseguiu derrotar 'M' e morreu em combate.

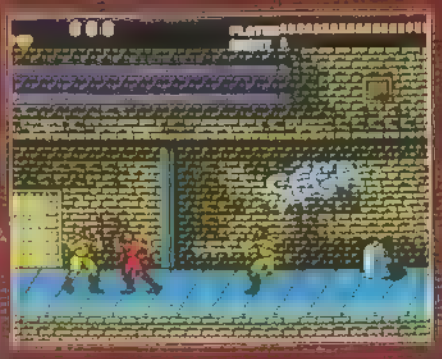
Essas atitudes, geralmente

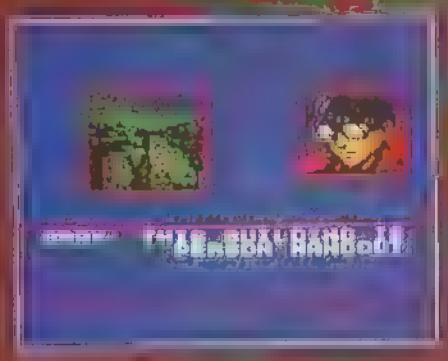
sinistras, como 'M' e seus soldados demente. A partir daí e sem motivo aparente, várias pessoas começaram a sumir sem deixar sinal.

Alguém tinha que tomar uma atitude. Um alto membro da Academia de Polícia, o experiente Sargento Brody, não se conformava com aquela

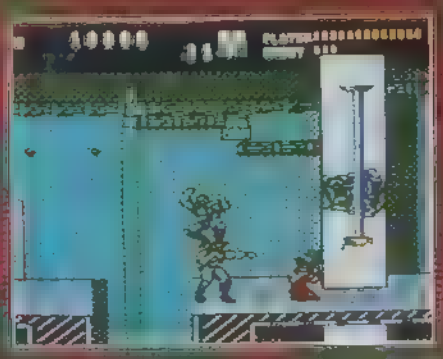








deixam raízes e frutificam. Para vingar a morte de seu colega da Academia, aparece o detetive Gray. Agora as chances de sucesso são maiores. O parceiro de Brody possui um truque: você nos controles! Neste jogo quem quer apanha. Procure obter informações de cada chefe inimigo antes de derrotá-lo. No final, uma surpresa: um robô gigante vai enfrentar você. O cartucho tem uma quantidade enorme de itens especiais que podem conceder força, novas armas, maior velocidade e até invencibilidade. Vá aperfeiçoando a sua técnica de chutar enquanto salta pra



usar nos combates corpo a corpo. E preste atenção nos espaços entre as plataformas: são bem maiores do que parecem. Não marque com os itens de revólver ou rifles, eles são muito importantes nas lutas com os líderes de etapa.

FICHA TÉCNICA

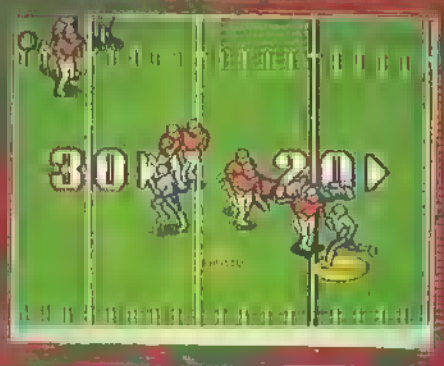
Nome: ***Running Battle***
Console: ***Master System***
Classificação: ***Ação***
Dificuldade: ***Média***
Nº de jogadores: ***1***

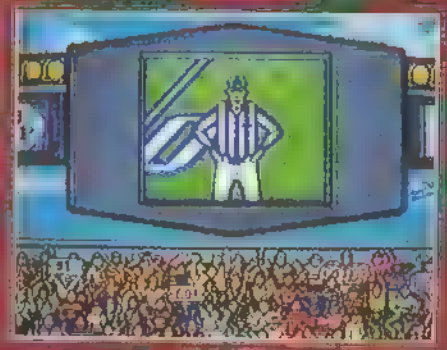
SUPERJOGOS

OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

Joe Montana II SPORTALK FOOTBALL

Desde que foi lançado nos EUA este jogo virou coqueluche.
O ponto alto é a voz digitalizada do próprio Joe Montana que faz o narrador durante todo o jogo. Se você está preparado o desafio é encarar participar de um Campeonato de Futebol Americano ao lado





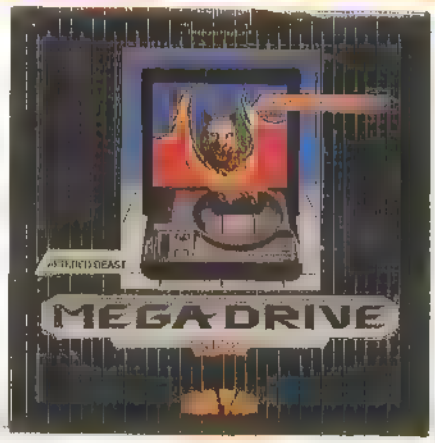
do melhor quarterback de todos os tempos. Ele o ajudará a escolher o seu time.
A tela sempre mostra 1/3 do campo, com todos os detalhes dos movimentos dos jogadores.

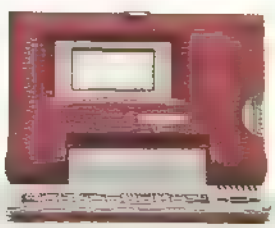
Não se perde nenhuma dica durante o jogo. Mesmo sem conhecer muito bem o futebol americano você pode encarar este cartucho na moleza. Tudo foi desenhado para facilitar.

FICHA TÉCNICA

Nome: ***Joe Montana Football II***
Console: ***Mega Drive***
Classificação: ***Esporte***
Dificuldade: ***Embolado***
Nº de Jogadores: ***1 ou 2***

SE O PRODUTO É TEC TOY, NÓS DET





Submarine Attack

Nenhuma expedição está se aventurando pelo Oceano Atlântico. Uma pequena ilha Balderu foi vítima de um ataque surpresa feito por uma criatura de poderes inacreditáveis chamada Meia. O jovem Almirante Mikan partiu

a bordo do Nautilus, um submarino de muita velocidade. Para pôr fim nesta situação, o corajoso Almirante precisa da colaboração de alguém muito bom nos controles.
A batalha será difícil. Meia não está só e os perigos são muitos.

Embarque nesta aventura subaquática e ajude a impor a paz no fundo do mar.
O jogo tem uma grande variedade de cenários, tanto submarinos como aéreos e de superfície.

FICHA TÉCNICA

Nome: ***Submarine Attack***
Console: ***Master System***
Classificação: ***Arcade***
Dificuldade: ***Média***
Nº de jogadores: ***1***

ONAMOS A CONCORRÊNCIA.

Ligou
(011) 228.3288
adquirindo qualquer
produto Tec Toy,
você estará recebendo um
belo souvenir.

LOCADORAS
Grande variedade de cartuchos Tec Toy com preços especiais. Consulte-nos pelo telefone (011) 228.3288.

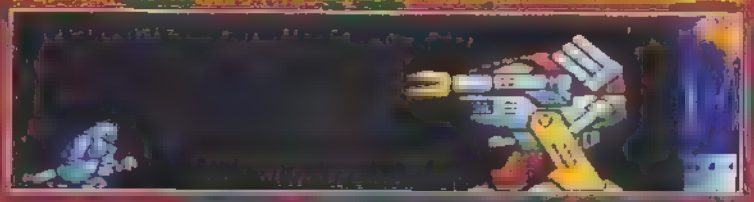
Faça seu pedido por carta ou telefone que despachamos para todo o Brasil.

Núbia
COMÉRCIO ATACADISTA LTDA.

Av. Vautier, 564/572/580 - CEP 03032 - Pari - São Paulo - Fone (011) 228-3288 - Fax: 229-5223

SUPERJOGOS

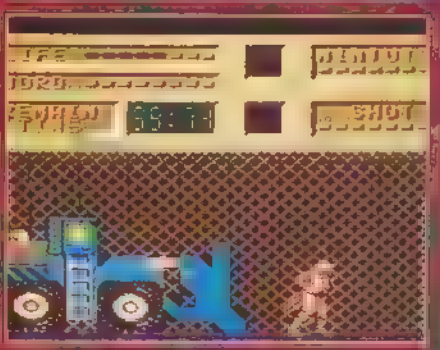
OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

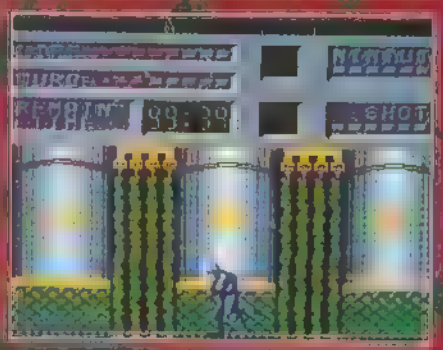


CYBER SHINOBI

Os encontros com os chefes são memoráveis: armadilhas e inimigos saindo de tudo quanto é lado

Este lançamento promete ser sucesso garantido. O mundo Shinobi, de lutas marciais, já é bastante conhecido e promete muita ação e diversão. Neste cartucho, Cyber Zeed está de volta. O vilão que tenta destruir o mundo está roubando plutônio com os mesmos intenções de sempre. A única esperança está depositada na mesma pessoa que derrotou Cyber anos atrás – Joe Musashi, o guerreiro defensor da sabedoria da magia ninja.





O cartucho tem uma das melhores trilhas sonoras que você já ouviu. Cores orientais, gráficos sinistros e pancadaria japonesa.

Saiba como se movem os inimigos para derrotá-los facilmente. Aprenda a se abaixar e pular, nas ocasiões nas quais isto é tudo o que você pode fazer pra escapar ileso. Não esqueça os pontos fracos de cada chefe: eles são indicados no início de cada etapa.

FICHA TÉCNICA

Nome: ***Cyber Shinobi***
Console: ***Master System***
Classificação: ***Arcade***
Dificuldade: ***Marcial***
Nº de jogadores: ***1***

MACETES DA GALERA

A galera radicalizou durante as férias. O resultado tá aí. Confira e também mande o seu.

1º OURO

Miguel Castarde Neto
Cabreúva, SP
***ALF* (Master)**

Para conseguir todos os itens do jogo, vá para a cozinha e capture primeiro o salame e, depois, o gato. Vá para o quarto das crianças, aperte pausa e dê os comandos para cima, esquerda, 1 e 2 simultaneamente.

2º PRATA

Fabrizio, Rafael e Frederico
Goiânia, GO
***DECAPATTACK* (Mega)**

Durante o jogo, se os seus coraçõezinhos estiverem vazios, e se você achar uma vara de impulso, pule nela e tente sentar na vara. Os corações vão se enchendo aos poucos novamente. Um sinal disso é que a vara vai ficando branca.

3º BRONZE

Josef David Simão do Prado
São Bernardo do Campo, SP
***SWORD OF SODAN* (Mega)**

Junte quatro poções roxas, use-as e passará de fase. Combinação de poções: vermelho — aumenta o nº de Hits; azul — aumenta a energia; amarelo — mata o inimigo da tela; vermelho + amarelo — espada de fogo; vermelho + roxo — vida extra; roxo + amarelo — espada de fogo; azul + vermelho — invencibilidade temporária; azul + roxo — invencibilidade temporária.

MAIS DICAS RADICAIS!

Marcelo Vieira
Uruguaiana, RS
***ASTRO WARRIOR* (Master)**

Quando aparecer na tela "Galaxy Zone", "Asteroid Zone" ou "Nebula Zone", pressione rápida e alternadamente os botões 1 e 2. Com isso você começará o jogo com mais duas naves vermelhas de apoio. A dica só funciona se efetuada com precisão.

Antonio José A. B. Porto
Santos, SP
***CAPTAIN SILVER* (Master)**

Quando você acabar o jogo, selecione o *continue* (para cima e aperte o botões 1 e 2 juntos). O jogo recomeçará do início da fase em que parou. *Obs.:* O *continue* só funciona 3 vezes.

A TURMA TÁ INSUPORTÁVEL!

Felipe Torres Rabêlo
Juiz de Fora, MG
***FANTASIA* (Mega)**

Para conseguir até nove vidas, nove energias e muitas magias, faça o seguinte: no Mundo das Águas, 2ª fase, entre no baú para voltar uma parte da fase. Retorne um pouco mais e vá subindo até achar uma nota musical, ganhando vida e energia. Repita a operação até conseguir nove vidas e nove energias. Com isto você conseguirá muitas magias pelo caminho. Se quiser continuar a operação, você conseguirá quantas magias desejar.

Compare = relaxe
Crie coragem, meu
Mande a sua
pontuação registrada
numa foto de tela e
figure no nosso
Podium.

RECORDES SUPERGAME

Sonic (Mega)
9.999.990
Sérgio Abreu Marinzeck
Campinas, SP

Castle of Illusion
855.400
Caio Mota Valença Ferreira
Recife, PE

Shadow Dancer (Mega)
2.139.200
Laércio Barqueta de Araújo
São Paulo, SP

RECORDES AMERICANOS

MEGA

After Burner 2	30.213.110
Air Diver	78.023.000
Batman	933.600
Gaiares	1.791.041
Ghouls & Ghosts	1.965.300
Last Battle	62.000
Moonwalker	3.365.400
Phelios	2.513.640
The Revenge of Shinobi	12.537.800
Shadow Dancer	1.114.100
Strider	327.550
Thunder Force	7.946.400

MASTER

After Burner	13.572.900
Altered Beast	234.400
Black Belt	999.900
Double Dragon	627.000
Moonwalker	21.020
The Ninja	1.924.650
Pro Wrestling	996.400
Rampage	998.155
Rastan	31.139.300
R-Type	1.128.500
Shinobi	1.165.750
Space Harrier 3D	35.257.970

RECORDES BRASILEIROS

MEGA CLUBE

After Burner 2	18.390.550
Castle of Illusion	5.245.500
Fantasia	999.900
Ghouls & Ghosts	473.300
Golden Axe	277
Last Battle	250.100
Moonwalker	9.999.999
Phelios	1.066.500
The Revenge of Shinobi	10.108.400
Shapes and Columns	22.084.357
Sonic	705.090
Strider	293.500

MASTER CLUBE

After Burner	19.560.910
Black Belt	9.999.900
Double Dragon	9.999.900
Moonwalker	999.990
Rastan	99.900
R-Type	1.246.700
Shinobi	9.999.950
Space Harrier 3D	73.640.380
Super Monaco GP	2'26"10
Vigilante	99.900
Wonder Boy	1.099.990
Zillion 2	9.999.990

A LOJINHA DO CHEFE

Quer trocar de console, vender seu joystick, comprar um cartucho incrível? Aqui tem de tudo.

ANUNCIEM AQUI. JÁ ESTÁ PAGO.

Depositem as suas esperanças na lojinha do Chefe. Não dá outra. Anunciou, vendeu, comprou ou trocou. É no ato. Sem despesas ou burocracia. Escreva aquela cartinha caprichada e mande para:

Classificados Supergame.
Caixa Postal 9442, São Paulo, SP
CEP 01151.

E sem desembolsar nada, no duro. Quem paga a conta são as locadoras, que vão entrar com seus anúncios. Uma mão lava a outra ■ eu agrado a gregos e troianos. Anunciem aqui. O Chefe garante.

CLASSIFICADOS

VENDO

★ Os seguintes cartuchos para Mega Drive: Pit Fighter, Spiderman, After Burner 2, Altered Beast, E-Swat, Sword of Sodan. Tratar com Adriano Carneiro Rodrigues. R. Osvaldo Gonçalves, 233. São João da Boa Vista, SP. CEP 13870. Ou pelo fone: (0196) 22 3466 R. 236.

★ Master System ■ uma fita. Ligar para (021) 234 0743, falar com Márcio.

★ Estou vendendo meu Master System com duas fitas. Tratar com Marcos, fone: (0195) 833 9632.

★ Atari Dactar com 22 jogos e dois controles. Tudo por ótimo preço. Tratar com Tiago Peixoto Azevedo. R. Eng. Zoroastro Torres, 325/901. Belo Horizonte, MG. CEP 30350. Ou pelo telefone: (031) 342 1609.

★ Master System com pistola Light Phaser e três cartuchos quentíssimos. Bom preço. Tratar com Rone Luiz Porto Fernandes. Qd. "OS" conj. "O" casa 37. Sobradinho, DF. CEP 73000. Ou pelo fone: (061) 591 4335.

★ Atari 2600 com dois comandos e 20 jogos, novinho em folha. Tratar com Marcos Maciel Sgorla. R. Guilherme Mantese, 605. Guaporé, RS. CEP 99200. Ou pelo telefone: (054) 243 1129.

★ Master System seminovo com pistola e duas fitas (Wanted e Alex Kidd In Shinobi World), tudo com manual de instruções. Falar com Marcos pelo telefone: (092) 238 7477. Ou escreva para R. Soure, 4 conj. Dinorah. Manaus, AM. CEP 69040.

★ Atari 2600, um controle ■ 26 jogos distribuídos em oito fitas. Tratar com Jaime Mariz de Faria Neto. R. Prof. Paulo Pinheiro Galvão, 2979. Natal, RN. CEP 59075. Ou pelo fone: (084) 231 3363.

★ Master com pistola, óculos 3D ■ uma fita. Tratar com Nuno. R. Jean de la Huerta, 345 ap. 24. São Paulo, SP. CEP 04163. Ou pelo fone: (011) 947 3632.

★ Master System, pistola, dois jogos (Thunder Blade e Battle Out Run), tudo novo. Tratar com Danielle ou Suely. R. Gavião Peixoto, 298/404. Niterói, RJ. CEP

24230. Ou pelo fone: (021) 710 3730.

★ Master na caixa com pistola Rapid Fire ■ seis fitas, tudo em ótimo estado e com folheto explicativo. Falar com Lissandro, à tarde ou à noite, pelo fone: (0162) 32 2963. Av. Maj. Dario A. de Carvalho, 1355. Araraquara, SP. CEP 14800.

★ Atari novo, modelo 2600, com oito cartuchos. Também encaro uma troca com um Top Game. Tratar com João Guedes Filho. Tr. Pedro Friggi, 60. São José dos Campos, SP. CEP 12223. Ou pelo fone: (0123) 29 1776.

★ Master System com Rapid Fire, óculos 3D, pistola Light Phaser, 12 cartuchos (Gangster Town, Choplifter, Moonwalker, Rambo 3, Altered Beast, Zillion 2, Black Belt, Wonder Boy, Ghostbusters, Double Dragon, Missile Defense, After Burner). Tudo em ótimo estado de conservação, na caixa e com manual de instruções. Cartas para José Agnaldo de Santana. R. José Carlos Heffner, 103-B. São Paulo, SP. CEP 04842.

★ Phanton System, conservado, com um adaptador e 12 cartuchos, incluindo The Simpsons, Battletoads, Turtles 2. Falar com Gustavo, fone: (011) 215 6559.

★ Pistola Light Phaser e fitas de Master, como Futebol, Basquete, World Grand Prix, Super Tennis, Double Dragon, Wonder Boy, Shinobi, Gangster Town, Alex Kidd Miracle World ■ Volley. Tudo em perfeito estado com caixas e manuais. Tratar com Daniel Oliveira Bonomi. R. Américo Luz, 631/201. Belo Horizonte, MG. Ou pelo fone: (031) 334 7558.

TROCO

Cartucho After Burner (4 mega) em bom estado, pelos cartuchos Castle of Illusion e Space Harrier, ou pelo joystick Manche. Tratar com Anderson Binotto Rurakami. Caixa Postal 228. Campos Novos, SC. Ou pelos fones: (0435) 44 5557 e 44 1491.

★ Master System seminovo, com três meses de uso, com pistola Light Phaser ■ seis fitas: Jogos de Verão, Jogos Olímpicos, Alex Kidd Miracle World, Alex Kidd the Lost Stars, Aztec Adventure, After Burner. Por um Mega Drive da Tec Toy, com dois joysticks originais e a fita Altered Beast. Tratar com Márcio Mendes Salta. R. Bento da Cruz, 1180. Birigui, SP. CEP 16200. Ou pelo fone: (0186) 42 3054.

★ Master System com dois cartuchos (Kenseiden), três joysticks (dois normais e um Competition), um Odyssey com 20 cartuchos e um teclado Giannini profissional, por um Mega Drive com, no mínimo, três cartuchos. O Master está na caixa, tem quatro meses de uso e ainda com GARANTIA, em ótimo estado de conservação. Tratar com Edney Lolola, fone: (098) 721 2837. R. Piauí,

Audio Fenix

Com. e Assist. Técnica Ltda.

Especializada em Consertos ■ Transcodificação

Nintendo - Mega Drive - Atari - Phanton - Genesis
Top Game - Dinavision - Master System - Famicon
Super Famicon - Super Nintendo - Outros.

Vendas de Peças e Acessórios. Atendemos todo o Brasil Via Sedex.

R. Mourato Coelho, 663 - Pinheiros
Cep 05417 — Tel. 011/212.66.91 - S. Paulo

DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PC Engine

NEO GEO

OFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

MEGA DRIVE

TEC TOY

Rua da Consolação, 2970 - CJ. 2 - CEP 01416 - Cerqueira César - Tel. 853-4535 - São Paulo - SP

DPV

Dual Power Vídeo Locadora

MEGA, MASTER NINTENDO

NEO GEO FAMICOM

LOCAÇÃO E VENDAS

(021) 719.2430

Al. São Boaventura, 622 - Fonseca - *Niterói* - RJ - CEP - 24120

1030. Imperatriz, MA. CEP 65900

★ Master System, na caixa, Rapid Fire, video game compatível com Atari, na caixa, com 70 jogos e duas bicicletas BMX Superstar, em ótimo estado, por um Mega Drive. Tratar com Denis. Praça João Werneck, 40. São José do Vale do Rio Preto, RJ. CEP 25780. Ou pelo fone: (0242) 24 1051.

★ Microcomputador TK-90X + acessórios + jogos (cerca de 150) por video game de terceira geração + acessórios + cartuchos. Tratar com Alexandre Adelino de Oliveira. Av. D. Antonia, 378. Maceió, AL. Ou pelo fone: (082) 241 5994.

★ Troco Master System + pistola + duas fitas, com pouco uso, por um Mega Drive, em qualquer estado, sem nenhuma fita, ou por um Nintendo americano + uma fita. Eldes de Melio Zaho. R. dos Buritis, 735. São Paulo, SP. Ou pelo fone: (011) 579 6458.

★ Fita de Master Dynamite Duke com caixa e folheto, pelas seguintes fitas: Alex Kidd The Lost Star, Super Monaco GP ou Psycho Fox. Escrever para Alessandro Souza. R. Antonio Nicoliello, 231. Baependi, MG. CEP 37443.

★ Master System 2, com dois controles e com os seguintes jogos: Golden Axe, Phantasy Star, Shinobi, Vigilante, Super Monaco GP, Super Futebol e Alex Kidd in Miracle World. Tudo em ótimo estado, nas caixas e com garantia. Por um Mega Drive. Tratar com José Adriano. R. Quincas Borba, 5. Embu, SP. CEP 06800.

★ Dactar seminovo, com dois meses de uso e 36 jogos. Por Top Game, Phanton ou Bit System, em bom estado. Tratar com Éric (à tarde) pelo fone: (011) 815 2007.

★ Cartucho Shinobi ou Great Basket por um cartucho Ghouls'n Ghosts. Tratar com Leonardo M. de Souza. R. dos Pinheiros, 1303. Jales, SP. CEP 15700. Ou pelo fone: (0176) 32 1973.

★ Meu Master System 1 com três fitas, óculos 3D, e um controle arcade profissional. Por um Mega Drive com a fita Caça-Fantasmas ou a fita Sonic. Tratar com Ricardo Alexandre Almeida. Tr. 9 de Janeiro. Belém, PA. CEP 66000. Ou pelo fone: (091) 229 5775.

★ Cartucho de Genesis completo, The Revenge of Shinobi, por After Burner 2, Street Smart ou Pit Fighter. Também o vendo. Cartas para Cristiano da Silva Lima. R. Manoel Pinheiro, 426. São Paulo, SP. Ou pelo fone: (011) 834 4948.

★ Video Game Top Game novo em folha com pistola e três cartuchos (60 e 72 pinos). E um video game Supergame (compatível com Atari) com 12 cartuchos incluindo um de oito jogos. Por um Mega Drive. Tratar com Marcelo Senna. R. Itaeté, 27. Rio de Janeiro, RJ. CEP 21540.

★ Master System completo, com óculos, pistola, e mais sete cartuchos, incluindo: Double Dragon, Golden Axe, R-Type, Moonwalker, Alex Kidd in Miracle World, Shinobi, Super Monaco GP. Por um Mega Drive e, ainda pago a diferença. Tratar com Wilson Ninomia. R. Sete Quedas, 9. São Paulo, SP. CEP 04347. Ou pelo fone: (011) 276 1607.

★ Fita de Master System "Forgotten Worlds", na caixa, com manual, por "Alex Kidd in High-Tech World", também na caixa, com manual. Tratar com Otinho pelo fone: (011) 918 7677.

★ Fita de Master System "Rambo III" por "Paper Boy", "E-Swat" ou "Psycho Fox". Tratar com Rodrigo pelo fone: (011) 458 6753.

★ Master System com cinco fitas e um rapid fire, por

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

AUTORIZADA DYNACOM

MASTER SYSTEM - NINTENDO
MEGA DRIVE - ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM - PHANTON
DYNAVISION - TOP GAME
SUPER FAMICON - SUPER NESS

- Transcodificamos Super Famicon, Super Nintendo
- Modificamos canal com garantia de 1 ano
- Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano
- Transcodificamos Mega Drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano
- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para entra em canal 3
- Temos modulador de RF para Mega Drive japonês
- Preços especiais p/ revendedores, oficinas e locadoras

Assistência Técnica especializada em vídeo game de todos os sistemas, nacionais e importados, e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas etc.

Atendemos todo o Brasil via Sedex
Fone: (011) 222.1471 e 222.9083

Depto. Técnico
Rua Sta. Efigênia, 295 - 1º andar conjs. 114 e 115 CEP 01207 - SP

Representante Belém - Pará
ALLTEC Informática Ltda.
Rua José Bálbi, 1186 sala nº 7
FONE: (091) 229.7353

Mega Drive. Tratar com Henrique. R. Horácio Romeu, nº 320. São Paulo, SP CEP 05159.

★ Master, rapid fire, pistola, óculos 3D e uma fita (World Grand Prix).

★ Tudo por um Mega Drive. Tratar com Wilson Aparecido Pinto. R. Marina, nº 78 B. Santo André, SP CEP 09070.

Classificados SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 04051

Shopping Game

O maior espaço gamemaníaco de São Paulo

VENDA • LOCAÇÃO • CONSOLES INSTALADOS
TRANSCODIFICAÇÃO • ASSISTÊNCIA TÉCNICA
CLUBE • TORNEIOS • COMPETIÇÕES

★consoles, cartuchos, acessórios
Neo Geo, Super NES, Mega Drive, Nintendo, Master
★novidades eletrônicas, revistas nac. e import.
★camisetas, bonés, game bag, luvas, adesivos
★lanchonete

DPMA - Divisão de Projeto, Montagem e Assessoria

Av. Ibirapuera, 3478 CEP 04028 Tel. (011) 61-9319 São Paulo SP

HOTLINE

As 5 dicas + pedidas do mês na HOTLINE da TEC TOY

PHELIOS (Mega)

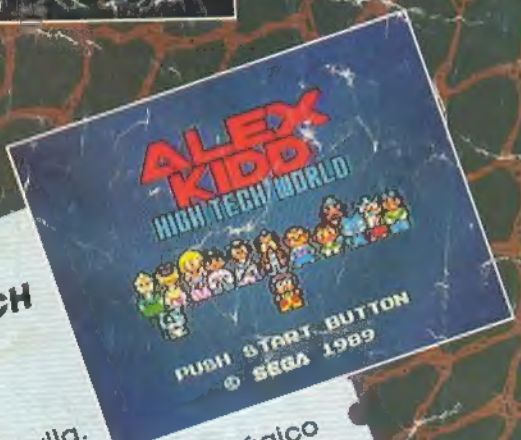
Continue (nove continues). Na tela do primeiro capítulo, aperte C.A.R.A. C.A.R.A.

SHADOW DANCER (Mega)

Para conhecer as fases do jogo, segure os botões A, D, C e aperte o Start.

F - 16 FIGHTER (Master)

Seleção de fases. Aperte o botão 1 no joystick 1. Quando aparecer level 1, aperte para cima ou para baixo rapidamente. Os números vão mudar, escolha a fase.



ALEX KIDD IN HIGHTECH WORLD (Master)

Passar pela vila. Quando chegar lá, vá até o adivinho. O mágico da floresta (você o viu?) lhe dará uma mensagem. Vá para a loja de antiguidades e compre um Back Scratcher, depois venda-o por 1000. Para sair da cidade, você precisa de um passe. Para conseguí-lo, vá até a igreja e reze 100 vezes. (É uma portinha azul, em volta é cor-de-rosa.)

STRIDER (Mega)

Fase 4 - Destruir a águia-robô. Suba, pegue o item da espada grande no canto direito da tela, escorregue para a direita. Quando ela pular, pule e acerte vários golpes em sua face.

FRANCHISING

'UM SUCESSO EMPRESARIAL. A SUPER GAMES DEVERÁ SE MULTIPLICAR EM POUCO TEMPO"
JORNAL DA TARDE 27 / 08 / 91

"PARA QUEM QUER ABRIR UM BOM NEGÓCIO. UM DOS QUE MAIS CRESCEU EM 91 E PROMETE CONTINUAR COM BOA PERFORMANCE EM 1992"
REVISTA EXAME 08/ 01/ 92

"ONDE INVESTIR SEM CAIR DO BURRO"
REVISTA EXAME 08/01/ 92

"'MÁQUINA DE FAZER DINHEIRO"
O ESTADO DE SÃO PAULO 22 / 08 / 91

SUPER GAMES

S.PAULO • BRASÍLIA • BELÉM • MACEIÓ • LONDRINA • MARINGÁ • PETROLINA

COMO VOCÊ DEVE FAZER PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO:

1 *PARA VOCÊ MONTAR UMA LOJA SUPER GAMES BASTA UMA ÁREA DE NO MÍNIMO 25 M² E UM INVESTIMENTO ADICIONAL DE APENAS US$ 4.500,00*

2 *O RETORNO RÁPIDO DO INVESTIMENTO, ESTIMADO EM MENOS DE UM ANO, E MODERNAS TÉCNICAS DE CONTROLE E GERENCIAMENTO PERMITIRÃO A VOCÊ MONTAR UMA REDE DE LOJAS SUPER GAMES EM POUCO TEMPO.*

3 *ENTRE EM CONTATO CONOSCO E VEJA PORQUE A SUPER GAMES VAI AJUDAR VOCÊ A SER BEM SUCEDIDO.*

4 *VOCÊ E A SUPER GAMES- UMA PARCERIA DE SUCESSO.*

FRANCAP S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE - RUA SEN. PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233
SÃO PAULO - SP -TEL: (011) 825•4840/ 826•5002/ 66•7943 - FAX: (011) 66•4777

Game Land

A TERRA DOS VÍDEO GAMES

NINTENDO
NEO GEO
GAME BOY
GAME GEAR
MÉGA DRIVE
SEGA GENESIS
SUPER FAMICOM
MASTER SYSTEM

VENHA CONFERIR:

- **– LOCAÇÃO, VENDA DE CARTUCHOS E EQUIPAMENTOS NOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO**
- **– GARANTIA DE TODOS OS PRODUTOS**
- **– DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGA SUPER RÁPIDA**
- **– TENHA UMA LOJA GAME LAND PELO SISTEMA DE FRANCHISING E VEJA PORQUE SOMOS OS MELHORES**

LOJA 1
AV. POMPÉIA, 510 - TELS. (011) 864-8760
262-4565 - POMPÉIA - SÃO PAULO

LOJA 2
R. AURELIANO LEAL, 52
ÁGUA FRIA - SÃO PAULO
Tel. (011) 298-4432

LOJA 3
R. HEMÍLIO MAGALHÃES, 52
ARAÇATUBA - SÃO PAULO